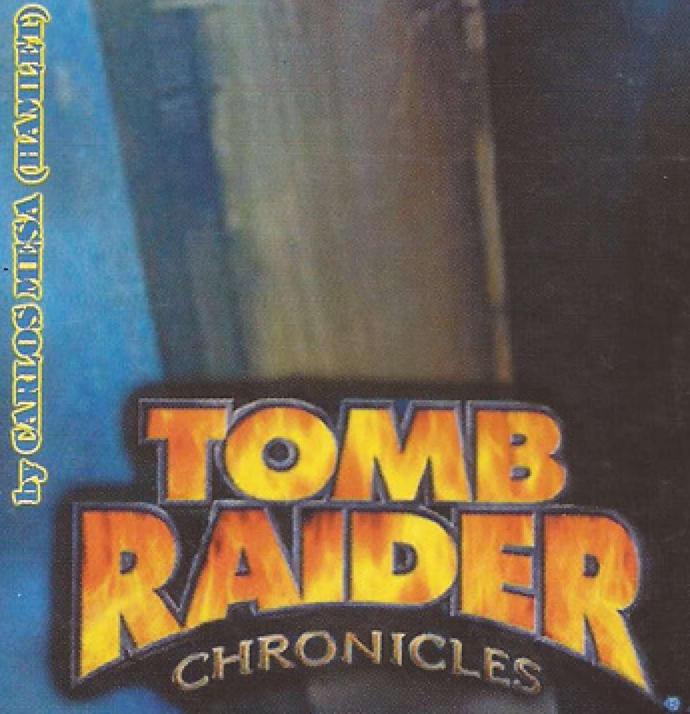
ACTION GAMES

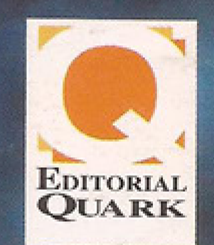
VIDEOGAMES AL MAXIMO

R. Argentina - Año 8 - Edición 104 - $4,70.-
ISSN 0328-5081

POR SIEMPRE... LARA CROFT!!

by CARLOS MESA (HAMLET)





N64:
SPIDERMAN
STAR CRAFT

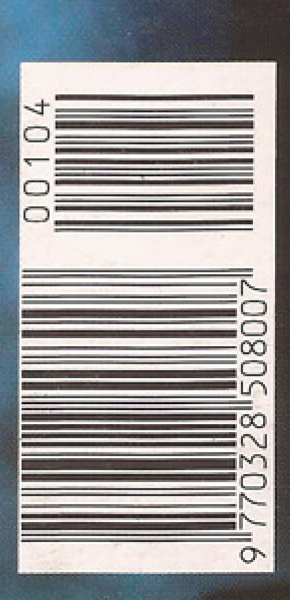
PC:
EMPIRE EARTH
SERIOUS SAM
ONI

PLAYSTATION 2:
DEAD OR ALIVE
ONIMUSHA
GRAN TURISMO 3
THEME PARK
TWISTED METAL BLACK

PSone:
TOMB RAIDER CHRONICLES

DREAMCAST:
DINO CRISIS
TOMB RAIDER CHRONICLES

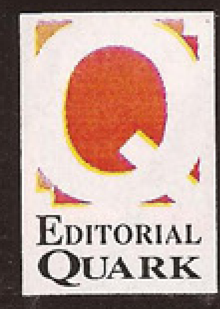
PLAYSTATION:
LEGEND OF LEGAIA
SYPHON FILTER II: ULTIMA PARTE



GRAN TURISMO 3



AÑO 8 - Nº 104
MARZO 2001



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Web Master
Carlos Mesa

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café"; Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA MARIANO MAS
Buenos Aires - Argentina

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

PS ONE

NINTENDO 64

PC

DREAMCAST

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:

¿Cómo anda la banda de Action?

Esperamos que bien, como nosotros.

¡¡Por fin!! terminamos la estrategia del Syphon Filter 2, fue larga, pero ya está. Publicamos también las continuaciones de los golpes de Dead or Alive 2 y con Legend of Legaia.

Pero eso no es todo porque con sólo mirar el sumario, podrán apreciar que el contenido está repleto de novedades.

¿Qué opinan de la nueva Lara Croft, con sus nuevos modelitos de ropa?

¿Buenos no?. Les mostramos algunas imágenes y les comentamos sobre lo nuevo del Cronicles.

En la edición que viene, más novedades. Un abrazo a todos.

La Banda

shots

Noticias sobre X-Box

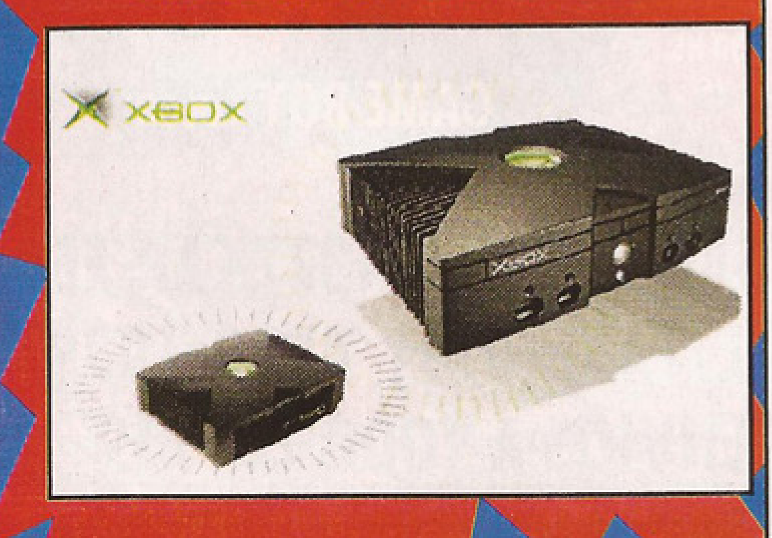
Hasta ahora, las consolas existentes, salvo las portátiles, sólo podían ejecutar juegos diseñados específicamente para un territorio determinado (EE.UU.; Japón o los países europeos). De esta manera, nosotros, los usuarios argentinos o uruguayos, por ejemplo, siempre tenemos que esperar algún tiempo para recibir los nuevos games. Sin embargo, la Xbox podría ser la primera consola en no incluir el bloqueo territorial presente en los modelos de la competencia. De esta forma, cualquier consolero podrá jugar con títulos japoneses, estadounidenses o europeos sin tener que instalar chips especiales ni realizar ninguna modificación. En principio, la consola no incluirá ese bloqueo territorial de serie, aunque es posible que algunas compañías de videojuegos lo incluyan en los discos. Sin embargo, si esto se confirma, el hecho de que sea algo que no venga de serie podría suponer el inicio de un mercado auténticamente mundial, donde, igual que ocurre con los títulos de PC, cualquier usuario pueda jugar con títulos lanzados en cualquier parte del mundo, sin tener que esperar varios meses, en algunos casos, a que el juego llegue a su territorio.

Microsoft ha anunciado que venderá por separado el kit para poder ver películas DVD en su Xbox. La razón; poder vender la consola a un precio razonable.

Se desconocen aún el precio final de Xbox y de su kit para ver películas DVD, del que se ha comentado que vendrá con mando a distancia.

Próximamente más novedades.

Esta es la nueva consola de Microsoft



	X-Box	Playstation 2	Nintendo Game Cube
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405MHz Power PC
Procesador Gráficos	250Mhz custom-designed chip, developed by Microsoft and nVidia	147.456MHz	202.5 MHz Custom chip "Flipper"
Memoria Total	64MB	32MB	43MB
Ancho Banda Memoria	6.4GB/seg	3.2 GB/seg	3.2GB/seg
Velocidad Procesamiento	125 M/seg	66 M/seg	6-12 M/seg
Texturas Simultaneas	4	1	No admite
Definición P/1 Textura	4.0 G/Seg	1.2 G/Seg	No admite
Definición P/2 Texturas	4.0 G/Seg	0.6 G/Seg	No admite
Compresión Texturas	Sí (6:1)	No	ST3C compresión texturas (6:1).
Almacenamiento promedio	2-5x DVD, Hard disk 8GB, 8MB Memory card	4x DVD, 8MB Memory card	en disco de 1.5GB, Digicard - Megabyte
I/O	Game control x4 Ethernet (10/100)	Game control x2 USB 1394 PCMCIA	Game contol x4 alta velocidad puerto serie x2 alta velocidad puerto paralelo
Canales de Audio	256	48	64
Hardware Soporte Audio 3D	Sí (64 3D canales)	No	No admite
Soporte MIDI+DLS	Sí	Sí	No admite
Hardware audio Hi-end	Sí	No	No admite
Se puede expandir Memoria externamente	Sí	Futuramente	Opcional
Se pueden Ver películas DVD	Requiere control remoto	Sí	No
Soporte películas HDTV	Sí	Sí	No
Soporte Games HDTV	Sí	No	No admite
Máxima resolución	1920x1080	1280X1024	No admite
Máxima resolución (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080	640x480	No admite

Acción

1 ó 2 Jugadores

Continuamos con la estrategia de este juegazo. Recordá que estábamos en:

Misión 16: Aljir Prison Escape
Instrucciones
Siberia, República Rusa: Aljir Prison
09/12 23:45
Agente: Lian Xing

El corte de energía provocó que numerosas celdas de seguridad dejasen de funcionar. Antes de encenderse las luces de emergencia se ha armado un motín.
Sacá a Gregorov de las manos de los ASAP. Deberás trepar a la pared del este y saltar al río. Hay un tanque de aire al fondo. Si encontrás prisioneras armadas, no las mates. Inmovilizálas como puedas.

Objetivos de la Misión:
-Encontrar a Gregorov
-Inmovilizar a los Prisioneros hostiles
-Llegar al Punto de Escape

Parámetros de la Misión:
-No matar a ningún prisionero
-Proteger a Gregorov

Items de la Misión:
.45
Lanzador de gas lacrimógeno
Taser de mano
Escopeta
Chaleco antibalas
PK-102

Secretos de la Misión:
No tiene

¡Vamos a matar a alguien! Elegí la .45, agazapate y girá. Apuntá con L1 a la pared y enseguida verás a un pobre agente pensando que te va a sorprender. Matálo, corré a la esquina, espiá y liquidá al tonto de la izquierda con un disparo a la cabeza.
Escondete detrás de las barras, parate y matá al de la derecha con otro disparo a la cabeza. Deberás reponerte un poco. Eliminá al siguiente de la misma manera y recogé las municiones.
Avanzá por la puerta de la izquierda. Tené cuidado antes de ingresar a la siguiente área abierta. Agachado, usá L1 y eliminá al guardia que está en el nivel superior con un disparo a la cabeza.
Movete un poco y espiá a la izquierda. Verás un guardia del otro lado, matálo. Avanzá, girá a la izquierda y preparáte para otro disparo a la cabeza del guardia con chaleco. Recogé sus municiones y avanzá por el corredor que dejó libre.
Cambiá a la Escopeta, avanzá a la escalera como antes, esperá a que aparezca un guardia arriba y eliminalo. Después hace lo mismo con el que está abajo. Girá y matá a otros dos guardias.
También se puede empezar la matanza desde otro lado. Cuando el guardia suba por las escaleras, podés espiar y matarlo con un disparo a la cabeza. Y mientras estés espiando, liquidá al de abajo usando la misma arma.
Avanzá a la esquina, espiá y eliminá al guardia de la izquierda con un disparo a la cabeza, y rápidamente hace lo mismo con el otro.
Con la .45 en la mano, tené cuidado en la siguiente esquina. Aparecé y desaparecé varias veces para que venga el guardia. Deberás dispararle a la cabeza cuanto antes. Espiá, y avanzá a la puerta roja. Abrila de una patada.
Apenas patees la puerta, los tiradores enemigos te dispararán y lanzarán granadas. Detenete en la puerta para que no te vuelen en pedazos, y evitando las granadas corré hacia adentro con la Escopeta. Usá R1 para apuntar a los tiradores y eliminálos hasta bajarlos a todos del techo y recoger su excelente PK-102.
Avanzá a las escaleras. La puerta estallará y deberás eliminar a los dos guardias que correrán hacia vos (ojo, ellos también tienen sus Escopetas).
Bajá al hall. Verás un guardia en un rincón de una habitación... no lo mates. Dirigite a la que está llena de guardias muertos...hmm... hay otra persona que está haciendo destrozos.Recibirás una transmisión de Gabe y luego dos guardias advertirán tu presencia. Escondete detrás de una columna y espiá, eliminálos con disparos a la cabeza.
Recogé sus municiones y bajá al siguiente hall. Llegarás a una habitación con sillas, Gregorov, algunas mesas, esperá, ¡Gregorov!
Cuando termine el corte de escena con Gregorov, elegí la Escopeta, girá y eliminá al guardia que está detrás tuyo. Girá nuevamente y deshacete de los dos guardias que vigilan a Gregorov.
Deberás despejar el área de enfrente antes de que Gregorov pueda moverse. En la siguiente habitación sólo asomate para que los guardias noten tu presencia. Con la .45 matá lo más rápido que puedas a algunos usando disparos a la cabeza.
Ahora llamá a Gregorov y arrastrate a la siguiente área. Eliminá al guardia que aparezca con un precioso disparo a la cabeza. A la vuelta de la esquina, unos idiotas tomarán prisioneros, ¿por qué vos no te deshacés de los idiotas? Aquí usé la PK-102 y me divertite con unos cuantos disparos a la cabeza. Antes de abrir la puerta roja grande, girá y buscá un Chaleco antibalas.
Abrí la puerta de una patada. ¡Tiradores, qué dilema! Por suerte, tenés una granada de humo. Luego del corte de escena, lanzala. Podrás escapar sin que te vean.
Enseguida Gregorov te preguntará si le vas a disparar a la puerta. Hacelo pero no entres. Dirigite a la siguiente esquina y preparate para llenar de balas al siguiente guardia. Detrás suyo verás otro con un lanzador de gas lacrimógeno. Derribalo, recogé el lanzador y luego ingresá por la puerta.
Llegarás al baño en donde dos prisioneras armadas con PK-102 te mantendrán a raya (¿les quedan todavía municiones?). Usá el lanzador para inmovilizarlas. Bajá al baño, Gregorov quedará detrás de vos para despejar el área.
Aquí deberás ser muy rápido. Por cualquier corredor que subas, te atacarán de frentes opuestos, y todos usarán chalecos. Girá y eliminá al que está detrás tuyo con un disparo a la cabeza. Lo demás es fácil: espiá desde la esquina y deshacete de ellos (son tres más) Luego retrocedé y reunite con Gregorov.
Lian le dará a Gregorov una .45 y lo ayudará a deshacerse de los guardias. Volvé al corredor. Con la Escopeta, volá a cualquiera que aparezca en la zona. En la mitad llegarás a un punto en que te rodearán de ambos lados pero te resultará fácil eliminarlos porque no llevan chalecos. Sólo asegurate de no matar a Gregorov.
Llegarás a otra puerta roja que conduce a una pared exterior.
Podés atravesar esta parte de dos maneras:
-Destrucción total:
Elegí la PK-102 y preparate. Primero eliminá al guardia, dispará a la luz y movete hacia delante. Cuando llegues al siguiente patio, dispará a la luz lejana y eliminá a los otros dos guardias. Eliminá a los guardias que estaban debajo de la luz. No te preocupes por los que están arriba de la pared a la derecha mientras retroceden, pero si necesitás municiones para tu PK-102, liquidalos con la Escopeta.
Habrás llegado ileso al final del patio. Ingresá al edificio y esperá a Gregorov. Luego llamá al ascensor. Protegé a Gregorov de los guardias de la izquierda usando R1 para llenarlos de balas. El debería hacerse cargo de los que tiene enfrente, sólo protegelo de los que lo atacan por otro lado. Hacelo hasta el final y saltá.
-Táctica:
Usá la .45 para dispararle a la cabeza al guardia de enfrente antes de apagar la luz. Dirigite al siguiente patio y trepá la pared mientras estés detrás de los dos guardias. No te detectarán si permanecés cerca de la pared. Gregorov te seguirá del mismo modo, no te reocupes.
Ingresá al edificio, esperá a Gregorov y luego ayudalo a subir. Elegí el Taser y usá la manipulación de cámara para ver la posición del guardia. No corras cuando lo veas. Escabullite y golpealo cuando se dirija hacia el otro lado.
Observá la torre a la distancia. Cuando el guardia gire hacia allá, escabullite y golpea-

lo. Gregorov te seguirá y accederás a un corte de escena.
No tardes mucho. ¡Te ubicaron! Agarrá la Escopeta y corré. Mientras mantengas vivo a Gregorov te resultará fácil. Llegaste al final de la misión...

Misión 17: Agency BioLab
Instrucciones
New York: Agency Bio-Lab
09/13 19:30
Agente: Gabe Logan

Los archivos de Phagan te han dado una clave en tu lucha contra la Agencia y conseguirás los datos para la vacuna de Lian. Pero Stevens se opondrá a tus objetivos. Te encontrarás solo y atrapado en los laboratorios de la Agencia, oculto 100 metros por debajo de un barrio pobre del este de la ciudad. La decepción de Stevens te permitió acceder a su sistema de seguridad, donde podrás sintetizar una vacuna. Te disfrazarás de bioquímico de rango inferior. Te ayudará a moverte pero deberás ser precavido. Si te acercás demasiado a los científicos o a una cámara de seguridad, te reconocerán enseguida.

Objetivos de la Misión:
(Tiene muchos pero la misión es relativamente corta)
-Infiltrarse en la red de seguridad
-Recuperar el equipo
-Acceder a la oficina de Gershon
-Encontrar a Gershon
-Instalar el Modem Celular
-Encontrar a Chance
-Encontrar a Elsa
-Seguir a Elsa al Laboratorio
-Sintetizar la Vacuna

Parámetros de la Misión:
-Que no suene ninguna alarma
-No matar a Gershon
-No matar a Chance
-No matar a Ramirez

Items de la Misión:
1) Cuchillo
2) 9MM (con silenciador)
3) Rifle con silenciador
4) Taser aéreo
5) G-18
6) K3G4
7) HK-5 (con silenciador)
8) Arrebatador de Cámaras
9) Modem Celular

Secretos de la Misión:
No tiene

No confíes en Stevens. Con tu traje no podrás agacharte con X, deberás caminar sin acercarte demasiado a las cámaras o al personal.
Salí de la sala y tomá el corredor de la derecha marcado "A3". Escucharás que están buscando una bolsa para tu cadáver. Caminá y atravesá las puertas, apartándote del guardia de la Agencia. Luego subí por el corredor. Manteniéndote apartado del científico, seguí hasta la esquina de la derecha frente a la pared.
Pasará un guardia de la Agencia, continuá mirando a la pared hasta que se vaya. Dirigite luego al hall de la derecha lleno de sustancias químicas peligrosas.
Usá las cajas para esconderte de los guardias. En la primera parte del pasaje, uno bajará por el corredor. Enfrentá la pared de la izquierda y esperá a que pase antes de moverte.
Movete hacia delante pegado a la pared. Cuando veas al siguiente guardia, usá la táctica anterior para que no te vea.
Cuando gires la última esquina deberás engañar a otro guardia. El se detendrá y mirará a la pared. Esperá, y cuando se mueva, avanzá a la izquierda del tablado, esquivalo y entrá al siguiente corredor. Cuando lo veas te darás cuenta que estuviste dando una gran vuelta. Si no fuera por la cámara, hubieses llegado más rápido. Atravesá la puerta de la derecha. Ingresá a la sección Al y observá al guardia. Estará moviéndose a la derecha, esquivalo y bajá por el corredor. Abrí la siguiente puerta y pasá al agente. Bajá al tendedero y recogé un cuchillo. Girá, caminá por detrás del guardia y acuchillale la garganta (es un excelente cuchillo).
Volvé al tendedero, seguí por la derecha, atravesá la puerta de la izquierda, a la vuelta de la esquina, tené cuidado con la siguiente puerta. Un guardia está escondido detrás de la puerta de la derecha, enfrente tuyo, mirá a la pared y esperá a que se mueva. Cuando se vaya, ingresá por la puerta que estaba vigilando.
Violá la red de seguridad con la computadora. Teresa te indicará que debés buscar a Gershon. Bien, salí por la puerta que usaste para entrar. Espiá a ambos lados antes de salir y volvé al tendedero. Abrí la puerta que antes ignoraste. Es una cámara de desinfección. Salí por la otra puerta.
Caminá hacia el guardia, acuchillalo y verás un corte de escena con los alrededores. Caminá a la sala de la derecha y entrá.
Verás a un estúpido agachado en un rincón, usá la computadora para activar el ascensor. Dirigite a los lockers y verás a otro científico en esta sala. Recogé tu equipo y el taser aéreo. Golpeá a los agentes con el taser y salí.
Cambiá al Rifle y dirigite a las celdas. Usá el zoom para enfocar la cabeza del guardia y dispará. Luego dispárale al de la derecha (el que está a tu mismo nivel). Bajá y encontrarás a Ramirez.
Luego del corte de escena, dirigite a la rampa nuevamente y pasá al agente que está al lado de la puerta. Teresa te dirá que no tiene el panorama del área, avanzá a la izquierda y atravesá la puerta. Abajo hay una cámara. Esquivala y usando tu nuevo Arrebatador de Cámara, sacala y acercate lo más que puedas sin ser detectado. Deberás ponerle nombre; presioná Triángulo para desactivarla. Bajá e ingresá por la puerta A2. Aquí encontrarás el laboratorio donde guardan la vacuna del Syphon Filter. Atravesá las puertas marcadas A4 y enseguida retornarás al punto de partida de la misión. Seguí por el corredor con la materia radioactiva. Tené mucho cuidado, hay un guardia que deberás matar haciendo el menor ruido posible.
Espiá por la esquina de la derecha. Verás una cámara y a un guardia patrullando. Esperá a que se vaya, avanzá a la cámara y quitala. Usá un arma con silenciador para dispararle al guardia a la cabeza cuando vuelva. Avanzá por el corredor, dispará al tragaluz y entrá. Los conductos te conducirán a Gershon. Luego de un corte de escena Gabe forzará a Gershon a llevarlo a la computadora. Usá el Taser aéreo para deshacerte del guardia que te ubicó a la vuelta de la esquina, y hacelo antes de que suene la alarma. No te separes de Gershon, siempre puede escaparse.
Este es el corredor donde recogiste la primera cámara. Gershon te llevará al otro lado, a la sala de computación. Gabe le indicará a Gershon que mire a la pared, y luego lo dejará solo o lo matará. Jugando en el Modo Difícil lo mata.
Dirigite a la consola en forma de L e instalá el modem. ¡Cara...coles, viene un agente! Rodá y escondete detrás de las cajas. Espiá de vez en cuando para eliminar a tus enemigos con disparos a la cabeza. Si te escondiste detrás de la caja del rincón, ubicarás a un guardia del otro lado, dos en los niveles superiores y uno más cerca de la entrada. Aquí funciona muy bien el Rifle.
Volvé al lugar donde encontraste a Ramirez e ingresá por la puerta que Teresa creía inaccesible. Adentro verás dos científicos: eliminalos con disparos a la cabeza o inmovilizalos con el Taser. Hay un guardia detrás de las ventanas. Para matarlo deberás subir la rampa y pulsar el botón para llenarlo de gas. ¡Adiviná! Verás a Chance en la celda de atrás.
Luego del corte de escena, ingresá por la puerta que está junto a la rampa y recorré los corredores hasta la sala de operaciones. Observá otro corte de escena y luego matá al personal del laboratorio. Atravesá la sala e ingresá por la claraboya del siguiente corredor. A mitad de camino verás un nuevo corte. Atravesá el conducto y deshacete del científico que veas antes de enfrentar a Elsa.

Misión 18: Agency BioLab Escape
Instrucciones
New York: Escape del Laboratorio de la Agencia
09/13 20:45
Agente: Gabe Logan

Conseguiste la vacuna pero el complejo ha sido puesto en alerta. Estarás atrapado en el laboratorio y te conviene deshacerte del disfraz. Tendrás un único objetivo: escapar. Alcanzá la calle y Teresa te estará esperando en el punto de evacuación con un helicóptero.
Stevens llamó a un Escuadrón de Emergencia, armado de pies a cabeza. A menos que tengas un medio de exterminarlos, cuando los veas tu única opción será correr.

Objetivos de la Misión:
-Escapar del Laboratorio

Parámetros de la Misión:
-No tiene

Items de la Misión:
1) Cuchillo
2) 9MM (con silenciador)



3) Rifle con silenciador
4) Taser aéreo
5) G-18
6) K3G4
7) HK-5 (con silenciador)
8) M-79

Secretos de la Misión:
-Desbloquear el Agency Computer Lab Arena (volvé al Teatro de operaciones)

Esta misión es más que difícil. No podrás matar a nadie aquí. Ni disparos a la cabeza ni HK-5, las explosiones de M-79 harán el trabajo...
Un guardia entrará, usá U y apuntá a las ampollas de los estantes para derribarlo. Recogé su HK-5 y el que está en el arco de atrás. Luego corré y atravesá la puerta. Podrás elegir entre dos claraboyas; a menos que seas suicida, elegí la que está cerrada (a la izquierda).
Trepá y caé afuera. Corré por el corredor de la derecha, girá a la izquierda y luego derecho hasta la puerta de la derecha. Deberás correr como un demonio para sobrevivir.
Llegarás a la sala donde empezaste... buscá la claraboya, disparale y subite. Pronto llegarás a la morgue y verás las cenizas de Girdeux. Dispará a la otra claraboya y subí. Caerás en una oficina, revisá los lockers y encontrarás una... M-79. ¡Sí!
Si querés debloquear el Arena retrocedé al laboratorio del comienzo. No gastés M-79 durante el camino. ¿Reconocés la claraboya? Retrocedé de nuevo hasta el Teatro de operaciones. Eliminá primero al guardia de abajo y después al de arriba. Trepá, cambiá a la M-79 y el Arena será tuyo. Luego volvé tratando de llegar vivo.
En la oficina, dispará a la otra claraboya y subí. Verás dos agentes EDS distraidos en frente, volálos. Corré al final del corredor y dirigite al sur. Cuando llegues a la puerta semi-abierta, deshacete del guardia que aparecerá del sur. A la vuelta de la esquina, o en la siguiente esquina, encargate del siguiente guardia y recogé el cuchillo. Te deberían quedar dos disparos. Subí a la claraboya.
La siguiente parte no es tan difícil como parece. Hay un enorme ventilador abajo, y la única manera es pasar por la pequeña claraboya de arriba. Bajá sosteniéndote con cuidado y no deberías tener problemas. Arrastrate hasta la celda de Ramirez.
¡Está muerto! ¡¡No!! Recogé primero la M-79 del baúl y preparate para disparar. Encargate primero del que está enfrente, luego girá y liquidá a los dos de atrás. Subí por la rampa, girá a la derecha y disparále al guardia de enfrente, levemente a la izquierda.
Avanzá disparando al ascensor. Un guardia EDS bloqueará la puerta. Volalo y acercate a la puerta sin cruzarla. Girá rápido y corré. Escondete a la vuelta de la esquina y apuntá la M-79 a la pared para matar al guardia sin dañar la computadora. Usá la computadora y girá rápido. Eliminá al guardia con tu último tiro. Corré al ascensor y escapá.

Misión 19: New York Slums
Instrucciones
New York: Barrios Bajos de New York
09/13 21:00
Agente: Gabe Logan

Saliste a la calle. Teresa te espera con un helicóptero en el techo de un garage ubicado a media milla de tu posición actual. Avanzá al helicóptero y serás libre.
Enterada de tus estragos, la Policía de New York ha enviado varios escuadrones SWAT al área. Creen que sos el terrorista responsable del ataque a DC, y te quieren vivo o muerto. Evitálos si resulta posible, y ayudá a quien puedas.

Objetivos de la Misión:
-Eliminar a los Tiradores
-Encontrarse con Teresa en el helicóptero

Parámetros de la Misión:
-No tiene

Items de la Misión
1) Cuchillo
2) 9MM (con silenciador)
3) Rifle con silenciador
4) Taser aéreo
5) G-18
6) K3G4
7) HK-5 (con silenciador)
8) M-16
9) Chaleco antibalas

Secretos de la Misión:
-Desbloquear el DC City Park Arena

La Agencia y la Policía te persiguen. Elegí la HK-5 y mirá los graffitis, pasará un agente. Matalo, y si necesitás un Chaleco, buscálo en el baúl que está en el callejón.
Girá y corré por la calle en la dirección opuesta. Escondete detrás del camión y verás un tirador en el techo del edificio de la esquina. Cambiá al Taser, saltá y usá R1 para apuntarle a matar.
Subí por esta calle liquidando a los agentes que encuentres. Pronto, a la izquierda verás un pasaje. Entrá corriendo y girá. Usá el Taser para despachar al que está detrás y recogé la G-18. Usá el Taser con R1. Apuntá al tirador del edificio más próximo, corré y disparáles.
Salí del callejón hacia la izquierda y tratá de alcanzar el final de la calle. Un guardia bloqueará el camino. Tu única alternativa es abrir las puertas de la Tienda de empeños y entrar. Usá un arma rápida (la HK-5 o G-18), y dispará a las ventanas. Eliminá a los agentes que vengan corriendo. Cambiá al Taser, trepá por el panel de madera y recorré los corredores estrechos pegado a la pared derecha. Cuando veas una abertura grande, prepará el Taser, avanzá y golpeá al agente distraído.
La siguiente área es una amplia sala abierta y sin enemigos. Recogé la M-16 del rincón y abrite paso. Cambiá al Rifle en el callejón y espiá rápido a la derecha. Verás un agente oculto con granadas... liquidalo con un disparo a la cabeza. Recogé el Chaleco del baúl que está junto al fuego y trepá al techo por la canaleta. Hay un guardia sobre la caja azul, llenalo de plomo. Teresa te avisará por radio la posición de dos tiradores que deberás eliminar. SWAT entrará en operación. ¡Punto de salvado! Trepá a la caja azul, luego al siguiente edificio y avanzá un poco. Aparecerán dos policías, uno arriba y otro a la izquierda. Despachá a los dos con un disparo a la cabeza de la M-16 (las HK-5 y G-18 te serán más útiles después). Bajá del techo al toldo. Si sos paranoico, usá U para enfocar el techo antes de subir por el borde y caer en el vacío. Hay un Chaleco a tu disposición en el piso.
Uno de SWAT gritará: "¡Ahí voy!". Seguilo y matalo. Dirigite a la rampa blanca que está enfrente del edificio del mismo color. Si te cruzás con un agente, sabrás qué hacer.
Tratá de no morir quemado en esta parte. Atravesá el humo y el hall. Aparecerán tres agentes, disparáles con lo que tengas. También pasarás una lavandería, buscá en el lavarropas ubicado más a la derecha la ropa sucia. Volvé al lugar donde fluye humo del piso. Un pasaje estará bloqueado con fuego. Avanzá por el suelo. Caerás a la habitación del Sistema de Riego. Activalo para apagar algunos fuegos. Exterminá a los dos agentes que avancen. Retorná a la habitación donde caíste e ingresá al pasaje despejado. Continuá a través de los halls hasta escuchar un estruendo. El tirador que tratabas de eliminar correrá con su pobre cuerpo en llamas. ¡Bien! Recogé sus municiones y dejá que palme solo.
Luego del siguiente hall hay una mesa dada vuelta. Detrás de ella hay un agente, matalo, ingresá a la habitación y despachá a otro. Trepá a la mesa e impulsate por el agujero del techo.
Aquí pasá a un arma rápida y avanzá por el hall. Un SWAT llamará por radio y será asesinado por agentes. Preparate, aparecerán dos y tu objetivo es liquidarlos con disparos a la cabeza (tienen chalecos). Una buena manera es apartarse, apuntar a la pared a la altura de sus cabezas y comenzar a disparar. Seguramente pasarán por tu línea de fuego. Otro modo es espiar, y cuando los veas, retorná a la habitación. Uno correrá hacia vos, disparale a la cabeza. El otro lanzará granadas, espiá de vez en cuando para ubicarlo y mandarlo a otro mundo.
Continuá hasta divisar al último tirador. Espiá la habitación y dispará su fea cabeza. Trepá por la ventana, bajá al camino y verás a los SWAT muertos. Cambiá al Taser y doblá en la esquina. Liquidá a los dos agentes apostados en el piso. Verás otro en el techo desde el que te tiraste al toldo. Matalo y corré. Junto al gimnasio hay otro agente, encargate de él. Corré por el pasaje de la derecha y golpeá a otro agente para acceder a un punto de marcado.
Cruzá la puerta rota, esquivá los obstáculos y llegarás al camino. Un oficial de SWAT te dirá que sueltes las armas. Quedate pegado a tu rincón. Si tenés paciencia lo verás atropellado por un auto.
Dispará a las cabezas de los dos siguientes SWATs sin salir de tu posición. Deshacete del que está en la zona abierta y luego avanzá con mucho cuidado a la calle. Usá R1 para despachar al lanzador de granadas de arriba. Apuntá a la pequeña alcoba de arriba a la izquierda y matá al siguiente con un disparo a la cabeza.

Girá e ingresá al otro pasaje. Cuando llegues a la barrera, verás un agente oculto detrás de la garita. Si tenés suerte, podrás despacharlo desde allí. Si no, movete y liquidalo.
En la siguiente sala, detrás de la barra verás un baúl con una G-18. Dirigite al pasaje marcado "Patio" y encontrarás a una oficial de SWAT. Cubrila para que pueda pasar al otro lado. Elegí la M-16 y alterná fuego a los tiradores de la izquierda y derecha. Verás un corte de escena con ella cubriéndote y un compañero con un agujero en la cabeza. ¿Cómo puede estar vivo? El SWAT no te dejará ir, y correrá para impedirlo.
En el siguiente nivel deberás despejar el nido de tiradores. Tené cuidado cuando salgas de la escalera, aparecerá uno a la izquierda. Eliminalo con un disparo a la cabeza e ingresá al hall de enfrente. Tené cuidado cuando dobles en la esquina: hay un tirador que deberás despachar con otro disparo a la cabeza.
Retrocedé al corredor principal y cruzá al otro lado. Acá hay otro pasaje con un tirador. Luego de salir de este nido, aparecerá otro agente por el rincón de la derecha. Despachalo con otro disparo a la cabeza y finalizarás el nivel. Mirá la interesante FMV.

Misión 20: New York Sewer
Instrucciones
New York: Alcantarillas de New York
09/13 21:30
Agente: Gabe Logan

Teresa te ha salvado de una emboscada de Stevens detonando una serie de cargas de C4 colocadas bajo el piso donde estabas parado. El suelo se hundió y caíste a las cloacas del edificio.
Atravesarás las alcantarillas para volver al helicóptero. Seguí a Teresa y mantenela viva.

Objetivos de la Misión:
-Encontrar el Tubo de Drenaje
-Eliminar a Stevens
-Escapar en helicóptero con Teresa

Parámetros de la Misión:
-Proteger a Teresa

Items de la Misión:
1) .45
2) Cuchillo
3) H11
4) HK-5
5) 9MM (con silenciador)
6) M-79
7) UAS-12
8) Chaleco antibalas

Secretos de la Misión:
-Desbloquear personajes de Syphon Filter 2 (recogé la M-79 que está arriba de la caja de escalera).

Seguramente querrás saber cómo conseguir el UAS-12. Matá a Teresa. Sí, hacelo, y dejará un UAS-12. Así finalizarás la misión...mm...
Sólo vas a contar con el viejo cuchillo y la .45. Seguí a Teresa, deshaciéndote de los agentes que encuentres y recogiendo sus H11s. El punto azul del radar es Teresa. La manera más fácil de eliminar a los agentes es sostener siempre R1. Usá primero la .45, antes de cambiar a HK-5/H11. Pronto alcanzarás a Teresa, y para cruzar la siguiente área, necesitarás el control de las cloacas para lograrlo. Retrocedé. Tomá el primer puente a la izquierda. Avanzá pegado a la pared hasta que aparezca un pasaje a la izquierda.
Ingresá, pasá las computadoras y accederás a la sala de Control de Cloacas. Mové el interruptor, cambiá a H11 y dirigite a la sala de computación. Dos agentes intentarán entrar. Despachalos con disparos a la cabeza y recogé sus municiones. Volvé a donde está Teresa, eliminando a los agentes que encuentres en tu camino.
Bajá por los caños y trepá al de la izquierda. Disparale al guardia y corré. Accederás a una sala abierta. Doblá a la derecha, cerca de la consola hay dos agentes parados: dos disparos más. Dirigite luego al callejón. Ponéte tu chaleco, recargá la H11 y trepá al poste. Cruzá. Prestá atención al radar y cuando titile anunciando la llegada de un guardia, usá R1 y matalo. Hay otro debajo, usá el mismo método para liquidarlo. Continuá al otro lado y verás a Teresa. Seguila por las escaleras y afuerta del estacionamiento. Verás a Stevens y sus secuaces, quienes saldrán corriendo. Aquí deberás deshacerte de tres idiotas. Al primero lo podés hacer volar apuntando al camión. Con el segundo espiá en la esquina y acertá un buen disparo a la cabeza. Corré a campo traviesa y el último te seguirá, matalo enseguida.
Subí por la rampa y pegate a la pared de la izquierda. PEGATE. Si no lo hacés te atropellará un camión. Corré detrás y ayudá a Teresa a exterminar a algunos agentes. Tené cuidado cuando gires en la siguiente esquina. Otro guardia te atacará desde atrás, matalo.
Teresa quemará a los guardias de la siguiente sala, prepará tu muñeca para disparos a la cabeza. Apuntá a la puerta y matá a todos. Luego Teresa subirá por las rampas y vos por las escaleras. Recogé toda la M-79 antes de subir.
A la vuelta de la primera esquina matarás a un guardia fácilmente. Con la M-79 matá en las escaleras a los dos siguientes. Cambiá a un arma normal para matar a los dos próximos que están detrás de las esquinas y cambiá de nuevo a la M-79 para deshacerte igual que antes de otros dos. Continuá subiendo y luego de cruzar la puerta, prepará tu arma. Liquidá a los dos tiradores. A la vuelta de la siguiente esquina hay un lanzador de granadas, espiá y matalo. Cambiá a un arma rápida y subí por las escaleras. Matá al guardia que baje, con un disparo a la cabeza y recogé la M-79 del baúl. Retorná a la puerta que atravesaste.
Seguí al guardia que está detrás del camión y matalo. Escondete a la vuelta de la esquina, cerca del camión y enfrentá la rampa. Eliminá al agente que aparecerá corriendo con un disparo a la cabeza. Espiá y volá el otro camión. Eliminarás a otro guardia antes de correr hacia la rampa y luego matarás a un guardia más.
Aparecerá Teresa corriendo con Stevens. Luego del corte de escena, matá a Stevens de inmediato. Preparate para ver una FMV shoqueante que da fin al nivel.

Misión 21: Final
Instrucciones
New York: Final
09/13 22:00
Agente Gabe Logan

Teresa fue asesinada por Chance, que resultó ser un maldito agente enemigo. El desgraciado está completamente cubierto con su Kevlar de alto-impacto. Ni las granadas lo pueden dañar. Pues bien, tu objetivo aquí es eliminar a Chance como sea

Objetivos de la Misión:
-Matar a Chance

Parámetros de la Misión:
-No dañar el helicóptero

Items de la Misión:
1) .45
2) Cuchillo
3) H11
4) HK-5
5) 9MM (con silenciador)
6) M-79
7) UAS-12
8) Chaleco antibalas

Secretos de la Misión:
No tiene

Qué vuelta de tuerca, parece Sexto Sentido. Teresa ha sido asesinada. ¡Es hora de vengarse!
No podrás herir a Chance. Podés dispararle para estorbar su ataque, pero ni siquiera con la UAS-12 podrás hacerle un rasguño. Para matarlo, tu única opción es moverlo a las hélices del helicóptero.
Comenzarás en el pequeño edificio. Corré a la derecha y rodá para evitar a Chance. Corré al helicóptero y recogé la UAS-12 del baúl. Presioná Inicio y recogela, es más largo y complicado hacerlo con Seleccionar.
Avanzá a la derecha y rodá por debajo del helicóptero. Si necesitás un chaleco, recogélo del baúl. Chance aparecerá en la posición que acabas de dejar. Dispará a la izquierda y apuntá a Chance desde un ángulo que lo mueva a las hélices. Llenalo de balas y hacelo retroceder hasta que las hélices lo corten en pedacitos.
Si aparece en la dirección opuesta, movete y girá hasta ubicarlo en el lugar indicado. También podés esconderte debajo de la rampa, pero deberás cuidarte de sus granadas.
Nota: También podés usar aquí la M-79, sólo deberás tener un pulso de acero.

¡Felicitaciones! ¡Terminó el juego! ¡Ahora jugá en el Modo Difícil! Ya te daremos más consejos.

Plataformas · 1 Jugador

Legend of Legaia

Con este equipo podés defenderte de casi todos los ataques normales de los jefes usando Espíritus (excepto Jette). Si tus HPs bajan mucho podés usar espíritus del Cáliz de Vida para restaurar 200 HPs completos

Arte Milagroso de Vahn: R D L U L U R D L 99 AP

Primera Ronda: Hombre de Hierro – 2.500 HPs
Segunda Ronda: Viguro – 1.200 HPs Levantá un espíritu en esta ronda.
Tercera Ronda: Bison Dorado – 3.500 HPs
Cuarta Ronda: Caruban LP, 1.200 HPs Levantá un espíritu para la siguiente ronda.
Quinta Ronda: Zeto 5.000 HPs
Sexta Ronda: Fiero Guerrero Escandinavo – 4.500 HPs; te envenenará o pudrirá (Amuleto Portentoso)
Séptima Ronda: Xain 10.000 HPs
Octava Ronda: Dohati – 30.000 HPs; te envenenará
Novena Ronda: Lu Delilas – 10.000 HPs; atacará dos veces, luego hacé su movimiento especial Ataque Plasma, que deberías animar antes para evitar daños mayores.
Décima Ronda: Che Delilas – 12.000 HPs; al igual que Lu atacará dos veces y luego hacé su movimiento de presión Megaton, que deberías animar antes para evitar daños mayores.
Undécima Ronda: Gi Delilas – 10.000-11.000 HPs; igual que los Delilas anteriores
Duodécima Ronda: Zora – 21.500-22.500 HPs; se quedará sin magia luego de usar entre 6 y 8 hechizos; también usa resplandores para convertirte en piedra.
Decimotercera Ronda: Jette – 33.299-35.800 HPs; ignorá a los clones que son inofensivos, mantené la atención en tu enemigo; se quedará sin magia luego de emplear entre 6 y 8 hechizos.

Recompensa: Más de 13.800 fichas y la primera vez sólo un Icono Dorado de Guerra

Consejos y Sugerencias

1) Cuando controles a Noa por primera vez, guardá en la Estatua de la Memoria cercana. Seguí a Terra al campo de entrenamiento y luchá con el Puira Rojo o Negro más fácil. Luego de cada batalla podés hablar con Terra para curarte, y luego de un par de batallas te enseñará algunas artes. Te recomendamos luchar aquí y subir niveles hasta que Terra te obligue a detenerte. Deberás luchar solo por un período y tendrás que ser fuerte. Cuando te encuentres con Terra nuevamente, se sumará a tu equipo como un personaje controlado por computadora que no puede ser asesinado. No te preocupes por la salud de Noa, Terra lo curará cuando resulte necesario y hasta puede resucitarlo. Es una buena idea subir niveles con el Lobo antes de avanzar más, ya que podés perderlo antes de enfrentar al jefe.

2) Advertirás la presencia de un jefe si ves una Estatua en la entrada de una puerta o cueva. En Nivora Ravine hay una excepción (ver más adelante).

3) Controlando a Noa, cuando te halles en la pantalla de mapa dirigite al este, en dirección a la niebla, en lugar de avanzar hacia el sur donde está Mt. Rikuroa. Esta es una de las cuatro vías de aprender lo que es un generador de niebla, y es la única vez que podrás revisar esta vía. Nosotros ingresamos a dos vías con la niebla muy espesa y en ambas instancias los cortes de escena contenían un arca, en una de las cuales había un Libro de Marfil. Fallamos en recorrer las cuatro vías hasta que pudimos reducir la niebla con el Arbol Génesis.



Movimiento clave de Noa

Si no te enseñaron este movimiento, te avisamos que es mejor aprenderlo temprano. Requiere 5 movimientos en la medida de la acción, deberás animarlos para usarlos inicialmente.

Arte Amor Duro: D U D L R (abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha) 30 AP

Este movimiento "encanta" a los enemigos y no nos falló con ninguno. Encontramos los dos siguientes usos para este arte:

a) Siempre hay un enemigo peligroso. Ejecutá Amor Duro en el más difícil y eliminá al resto. El enemigo encantado te ayudará algunas veces. Podés reencantarlo si accidentalmente lo golpeás de nuevo con Amor Duro.

b) Tus otros personajes están con AP bajo y querés darles tiempo para subirlo antes de la siguiente batalla o atacar a un enemigo. Usá Amor Duro sobre el último y luego animalo en todos los personajes hasta elevar satisfactoriamente sus niveles de AP. Nunca vimos que un enemigo se desencante.

5) Cuando llegues a Sol, deberás subir niveles en los niveles de niebla baja y descansar en los pisos superiores de la posada cuando resulte necesario. Podés subir a la cúspide de Sol y hablar con el Maestro, pero deberás luchar con un jefe difícil. Cuando llegues a la cumbre deberás acceder al subsuelo llenando los cofres dorados en los niveles inferiores de niebla de Soru Pan. Necesitarás 7 panes que se pueden obtener de dos maneras: En la Panadería a 6.000 G cada uno o por 100 fichas la unidad en el Estadio del Músculo. Recomendamos subir niveles, guardar e intentarlo en la pista de iniciados. La entrada cuesta 100 fichas. En la guía del Estadio encontrarás cómo conseguir y ganar fichas.

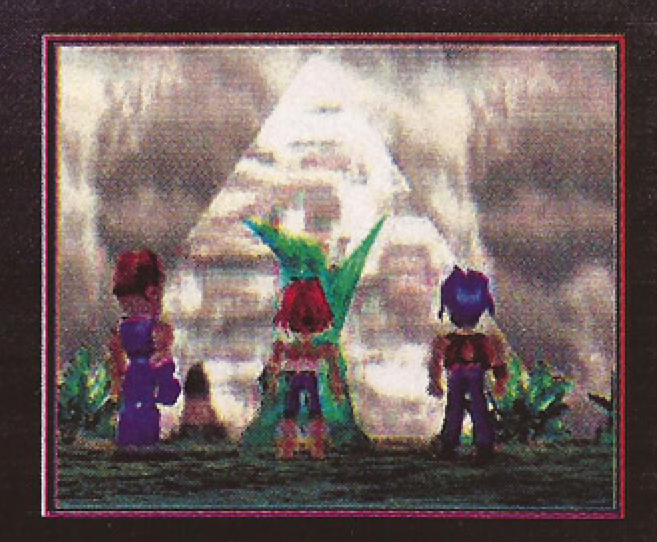
6) En Sol, luego de hablar con el Maestro deberás enfrentar a un jefe difícil. Preparate para luchar contra una versión difícil del jefe de la Plaza del Guerrero en el subsuelo de Sol. Asegurate de hablar con el Emperador en la Posada del Primer Piso de Sol para obtener la contraseña del Centro de Experimentación de Usha. Deberás hablar por el conducto que está en el área inferior del centro para ingresar la contraseña, y ellos te enviarán el ascensor.

7) Cuando obtengas el Libro de Bronce en el Sistema de Experimentación de Usha equipá inmediatamente con el libro a uno de tus personajes. Este es uno de los mejores ítems del juego, ya que aumenta notablemente la posibilidad de adquirir un ítem ganando una batalla. Nosotros ganamos una Baya Sanadora, un Fruto Sanador, un Fruto Mágico, el Cáliz Perdido y un Talismán Espiritual.

8) En Nivora Ravine, no avances después del primer punto de guardado a menos que te sientas cómodo con tus personajes luchando individualmente. Te sugerimos subir al nivel 35. Pasado el primer guardado, te expandirás y proseguirás por diferentes vías.

*** Prestá atención a las entradas de cuevas ya que Vahn puede hallar en ellas la Gema de Coraje (asegurate la obtención de este ítem), Noa la Joya Arcoiris y Gala el Talismán Espiritual. No podrás guardar antes de luchr con los Delilas, los jefes de este nivel, y Che Delilas, el primer jefe, es difícil. Este es el fixture:

Gala vs. Che Delilas: Usá el Anillo Guardián y la Cadena Defensora



Noa vs. Lu Delilas
Vahn vs. Gi Delilas: Gema de Coraje

**Nota Importante—Los Delilas tienen el mismo modelo de lucha: Normalmente atacan dos veces, y luego hacen un movimiento especial a menos que puedas animar una defensa antes de que te aporreen.

9) En la Fortaleza Flotante, para obtener el Libro de Artes Soren, activá el interruptor de la sala con el "Espantoso Instrumento de Tortura". En los restos del instrumento hallarás el Libro Soren.

10) Luego de vencer a Songi en Seru-kai, tu equipo será ascendido arriba del Monte Rikuroa. Tocá el Arbol Genésis y Terra te enseñará un nuevo hechizo llamado Terra. Luego recargá energía. Usá la Puerta de Luz para salir, luego subí a Sol y conseguí el Arbol Genésis en el subsuelo. Tocando este Arbol recargarás el Meta Ra-Seru de Vahn y le enseñarás el hechizo Meta. Dirigite al Arbol Genésis del Bosque Voz Este para recargar el Ozma Ra-Seru de Gala.

11) Cuando vayas al Juggernaut no tengas miedo de entrar, ya que podés salir a pie o por una Puerta de Luz, y hay dos puntos de guardado. El segundo se encuentra apenas antes de enfrentar al jefe final. Seguramente querrás obtener el Libro Carmesí para subir niveles más rápido (ver ítems). En el Juggernaut también encontrarás las mejores armas y blindajes para tus personajes.

¿Trataste de obtener todas las Magias Seru? No avances más allá de Juggernaut. Afuera podrás aprender los hechizos Grimard, Vera & Theeder.
En Juggernaut encontrarás dos tipos de enemigos por área que típicamente alternarán su apariencia. Dado que son enemigos de nivel 3 deberás equiparte con el Libro de Marfil para aprender hechizos, especialmente Anzuelo, Iota, y Gilium.

Lucha

1 ó 2 Jugadores

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

Action Games tuvo acceso al nuevo y tremendo Dead or Alive 2: Hardcore para PS2 y te da las claves para luchar con cuatro de los más fieros luchadores del juego. Aprendé a dominar las mejores tomas, agarres, contraataques, lanzamientos y movimientos por equipo.

Ayane

Es la luchadora más veloz y esquiva del juego. Su puñetazo giratorio y sus ataques con patada no son tan poderosos individualmente, pero son buenos combinados en combos. Sus movimientos pueden resultar engañosos: Suele darle la espalda a su oponente (al lanzar un golpe) –pero tiene un arsenal diferente de ataques efectivos desde esa posición, especialmente sus lanzamientos de espalda. No es buena en contraataques y es susceptible a buenas tomas.

Ataques Mortales

Fujinsai: Movete ↓ ↘, → (FK)
Ryubi: Pulsá (↗ K)
Kokuso: Dándole la espalda a tu oponente, pulsá (FK)
Shugetsu: Pulsá (↖, K)
Double Rijin: (Pulsá (← PK), (← PK)
Genmu: Movete ↓, ↘, →, K
Retten: Pulsá (FK)

Lanzamientos Viciosos

Tsurara: Pulsá →, →, (FP), Pulsá (↑ FP)
K. Ranmu: Movete ↓, ↙, ← (FP)
Yamigarasu: Dándole la espalda a un oponente, pulsá (→ FP)
K. Gengi: Movete ↓, ↘, → (FP)
Tsubaki: En corta distancia con tu oponente dándote la espalda, pulsá (→ FP)
Tosenka: Pulsá ←, →, (FP)

Combos Matadores

Combo Doble-Whammy Quíntuple: Pulsá (↑ K), pulsá (↑ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá K
Combo Patada Alta por Siete: Pulsá (↑ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá (↑ K), pulsá P, P, P para tres golpes
Combo Carga por Siete: Pulsá (→ P), pulsá P, pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá (→ K), pulsá K
Ataque Golpe Giratorio por Ocho: Pulsá (→ P), pulsá (→ P), pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá (PK) para tres golpes

Otro Combo Matador

Cortina Giratoria por Siete: Pulsá (→ P), P, (→ P), P, (PK) para tres golpes

Leifang

No tiene la velocidad de Ayane ni la dinámica de Kasumi pero sus poderosos y explosivos ataques pueden causar daño. Lo que le falta de velocidad lo compensan su fuerza y buena defensa. Es especialmente peligrosa en corta distancia con movimientos como Chisun y su amplia variedad de lanzamientos poderosos. Sus ataques son bastante anunciados y fáciles de contraatacar, concentrate en los combos comenzando con golpes cortos para finalizar con un movimiento poderoso.

Ataques Mortales

Chisun: Pulsá, ←, →, P
Haiseki: Pulsá (↓ PK)
Kinkei: Pulsá (PK)
Niki: Pulsá (↖ K), K
Senpu: Pulsá (FK)
Tenshin: Pulsá (↖ K)
Shaorin: Movete ↓ ↘ → P
Bunkyaku: Pulsá →, →, K

Lanzamientos Viciosos

Rentai: Movete ↓ ↘ → (FP), pulsá (← FP), pulsá →, →, (FP)
Rinei: Movete ↓ ↙, ← (FP)
Token: Pulsá (↘ FP)
Kenpi: Movete ↓ ↘ → (FP), pulsá (← FP), pulsá ←, →, (FP)
Heishin: Pulsá ←, →, (FP)

Combos Matadores

Combo Gran Patada Cuádruple: Pulsá (↗ K), K para dos golpes, pulsá K, pulsá K
Rompedor de Cara Cuádruple: Pulsá (→ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá ↓, ↓, K
Ataque Patada-y-Golpe Cuádruple: Pulsá (→ K), pulsá P, P, P para tres golpes
Combo Gran Final Cuádruple: Pulsá (→ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá ←, →, P
Golpe Abajo Séxtuple: Pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá (PK), pulsá P, P para dos golpes

Tina

Bass, el padre profesional de Tina, le enseñó el arte de la lucha. Usá sus ataques con deslizamiento para acercarte a tu oponente y luego usá ataques con patadas para hacerle tomas y lanzamientos. Tina no es buena para ejecutar combos largos; pero sus lanzamientos con combos son terribles (de los más poderosos del juego). También es excelente contraatacando, mantenéte a la defensiva hasta que veas un resquicio para lanzar un ataque que será mortal.

Ataques Mortales

Flying Butta Attack: Pulsá →, →, (PK)
Back Brain Kick: Pulsá (↖ K)
Drop Kick: Tap (↑ K)
Shoulder Tackle: Pulsá ←, →, P
Front Step Kick: Pulsá →, →, K
Elbow Suicide: Pulsá (→ PK)
Moonsault Press: Pulsá (← PK)

Lanzamientos Viciosos

Sky Twister Press: Pulsá →, ←, (FP), pulsá (↓ FP), pulsá ↓, ↑, (FP)
Giant Swing: Pulsá ←, →, (FP), movete ← ↙ ↓ ↘ → (FP)
J.O.S.: Movete ↓ ↙ ← (FP), pulsá →, ←, (FP), pulsá ↓, ↑, (FP)
Fisherman's Buster: Movete ← ↙ ↓ ↘ → (FP)
Texas Driver: Pulsá (→ FP), (↓ FP)

Combos Matadores

Combo Patadas Grandes Quíntuple: Pulsá (↗ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá (→ K), pulsá K
Ataque Rodilla Poderosa Séxtuple: Pulsá ↘, ↘, K, pulsá P, P, para dos golpes, pulsá (→ K), pulsá P, P para dos golpes
Rodilla final Quíntuple: Pulsá (↗ P), pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá (→ K)
Combo Golpe-Patada por Nueve: Pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá P, P para dos golpes, pulsá (→ K), pulsá P, P para dos golpes, pulsá K

Otro Combo Matador

Combo Dezlizamiento Cuádruple: Pulsá (← K), P, P, (→ PK)

Onimusha: Warlords

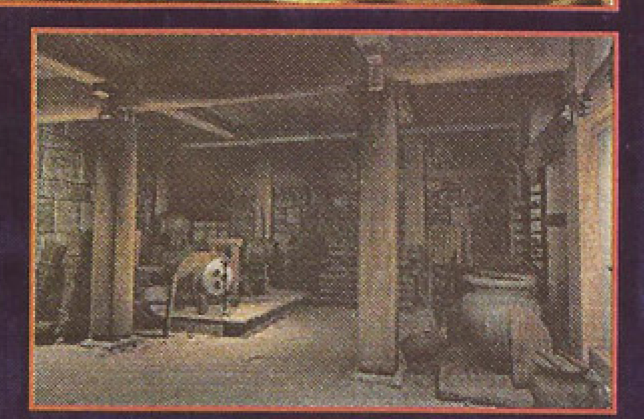
Desarrollado y editado por Capcom, Samanosuke, el héroe samurai de la largamente esperada aventura de Capcom Onimusha: Warlords –un título de acción que combina elementos sobrenaturales y un mecanismo de juego de lucha mortal.

Reviviendo a los muertos

¡Por fin una versión previa de Onimusha: Warlords que no consiste en simples tomas de pantalla! En el Japón feudal de 1560, asumirás el rol de Samanosuke, un guerrero samurai que debe rescatar a una princesa secuestrada por fuerzas sobrenaturales. Cuando no enfrentes a hordas de zombies samurai y otros muertos vivos, deberás resolver enigmas y recoger ítems valiosos. Y cuando no reacciones a los eventos de la pantalla, simplemente los observarás, ya que el juego presenta numerosas animaciones que ayudan al desarrollo del guión y presentan a los distintos personajes del juego.

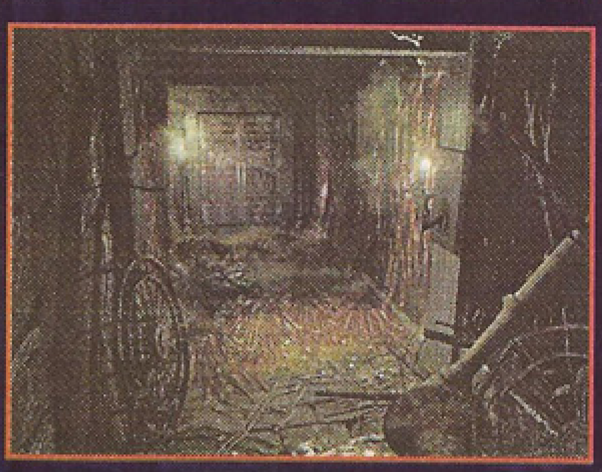
Espada de la Condena

El vasto repertorio de movimientos y técnicas de combate de Samanosuke tornan el juego atrapante. Además de ejectuar ataques con su espada, también usará ataques mágicos que le dan a su arma varios atributos, como el fuego y la iluminación. El arma más innovadora de Samanosuke es la manopla que lleva colgada a su hombro. Con este ítem, es capaz de absorber magia y energía de vida lanzadas por sus enemigos vencidos para agregarlas a sus propias energías. Otras técnicas de combate incluyen la capacidad de bloquear, patear, frenar espadas y atacar a oponentes derribados. Con todas estas posibilidades, el 2001 puede ser el año del samurai.



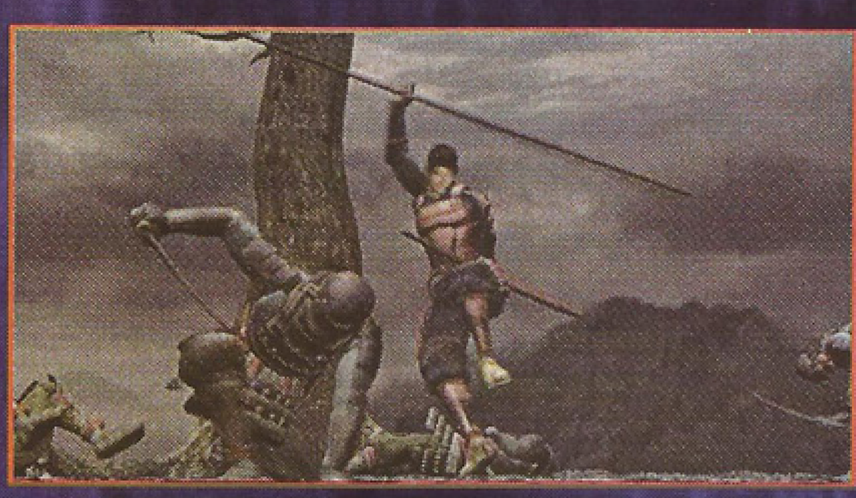
El Arte de la Lucha

Esta es una de las tantas formas de vencer a tus enemigos en Onimusha: Warlords.
Golpeá a un oponente y hacelo caer...
...luego parate inmediatemente sobre él y clavale tu espada.
Cuando tu enemigo se disuelva, podrás absorber su vida y/o energía mágica para sumarlas a las tuyas.

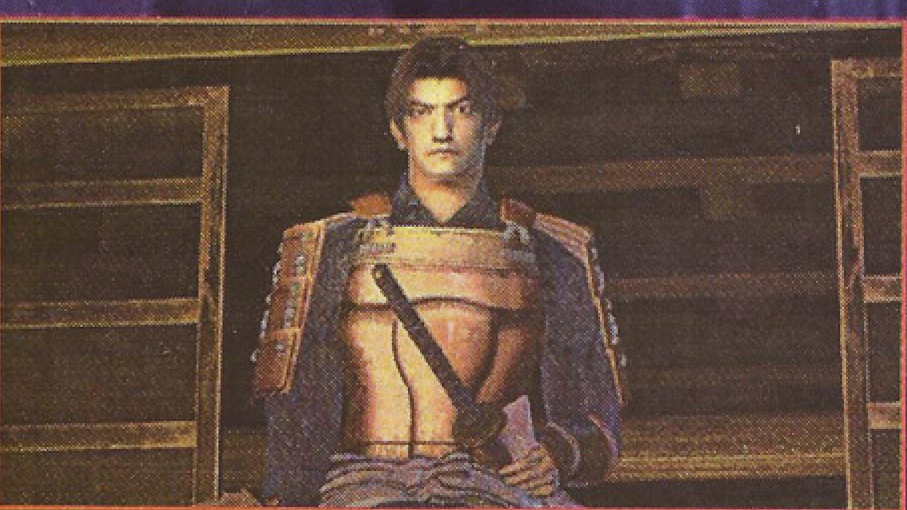


Espíritus de Samurai

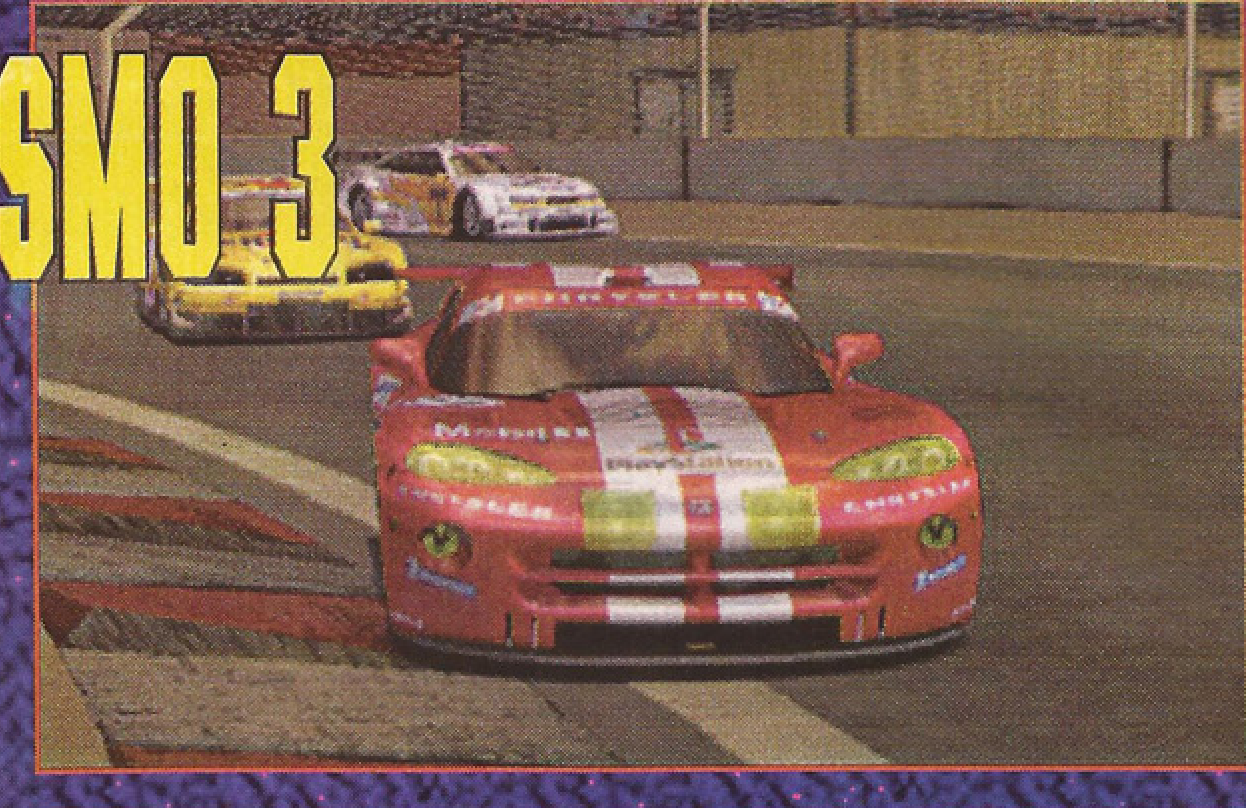
Si bien el esquema del juego parece sacado del próximo título de Mario, Onimusha sorprenderá a los gamaníacos con sus imágenes espectaculares. Usará un esquema visual predeterminado de ambientes fijos y diversos ángulos de cámara: sí, esto ya lo vimos antes en Resident Evil, pero no con este nivel de detalles. Elementos interactivos (como objetos que podés mover o destruir) se mezclarán en los ambientes, y cada área tendrá efectos de iluminación particulares, como las sombras de las antorchas flameantes. Los personajes también están animados de manera impactante, y verás túnicas voladizas y otros atuendos hermosos sobre los cuerpos putrefactos de tus enemigos.







GRAN TURISMO 3



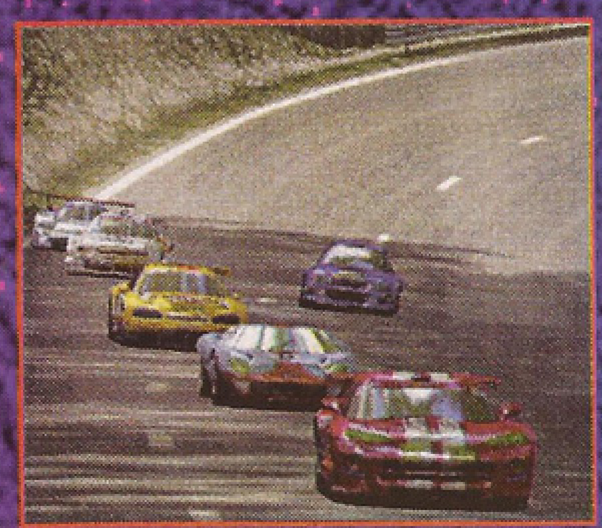
La versión Gran Turismo de PlayStation 2 ha sido renovada en sus aspectos visual y mecánico. Su lanzamiento ha sido demorado tanto que Sony cambió el nombre previsto Gran Turismo 2000, ya que no pudo lanzarse el año pasado. El Gran Turismo 3 sí parece listo para salir del garage con un estilo y un juego de simulación sorprendentes.

El juego ofrecerá más de 120 vehículos -cada uno compuesto por 4.000 polígonos- en 15 pistas. Están incluidos los nuevos circuitos de Montecarlo y Tokyo Racing Circuit. El nivel obsesivo de detalles incluye vehículos realistas, completamente personalizables -hasta frenos de disco perfectamente modelados detrás de las ruedas. Los cambios climáticos (lluvia, calor excesivo, niebla) dificultarán las carreras, pero los otros conductores las hacen más difíciles todavía; si engañás a un oponente, la AI (inteligencia artificial) lo registrará y buscará revancha. Si te da miedo, buscá un amigo y corré en pantalla dividida.







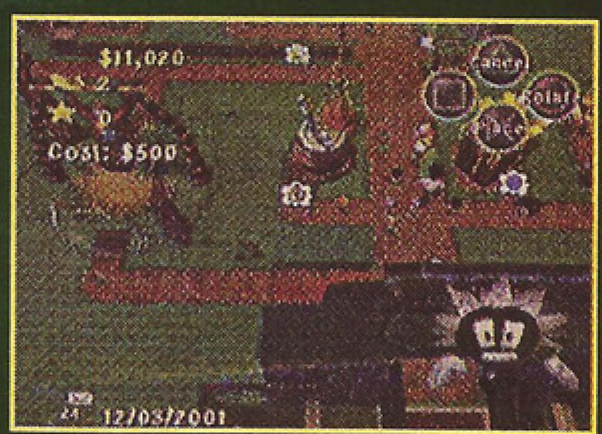


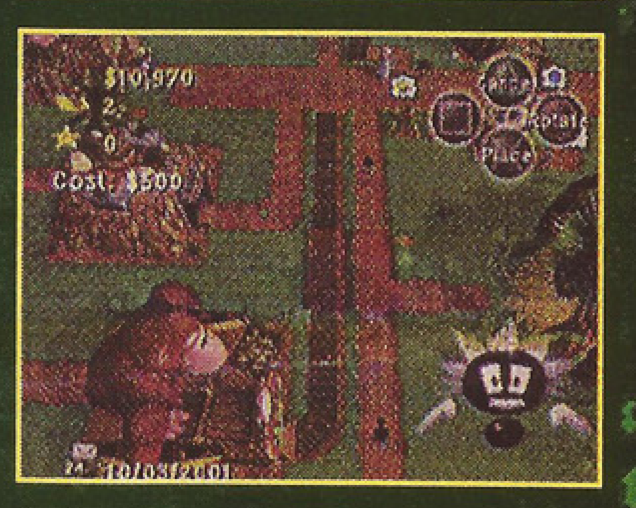
Simulador

1 Jugador

THEME PARK ROLLER COASTER

Desarrollado por Bullfrog Productions y editado por Electronic Arts, Theme Park Roller Coaster te permite diseñar un parque de la nada, desde el emplazamiento de paseos a la cantidad de cuidadores a contratar, la ubicación de los baños, etc. Habrá ocho ambientes para cuatro temas que son –Mundo Perdido, Mundo Halloween, Zona Espacio y Wonder Land- y podrás caminar por el parque en el modo primera-persona y recorrer tus creaciones. Esta versión previa presenta controles fáciles de manejar y podrás pasear sin problemas, seleccionar y ubicar estructuras y moverte por el menú intuitivo. Los gráficos tipo historieta no toman ventaja de la potencia de PS2, pero todo se ejecuta a un ritmo perfecto. Los alaridos y sonidos son tremendamente realistas; aunque algunos paseantes del parque podrán ir a quejarse.







Acción

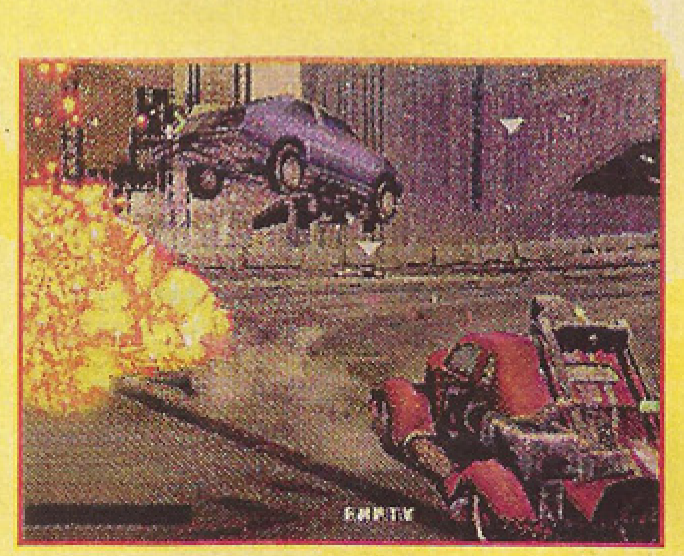
1 o + Jugadores

Twisted Metal: Black

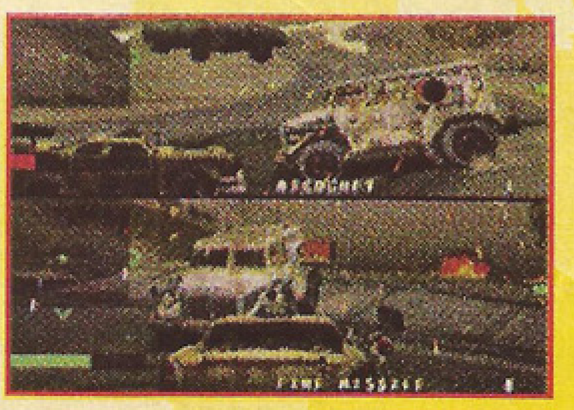
Desarrollado por: Incognito y editado por Sony, Twisted Metal: Black promete hacer honor a su nombre con una historia oscura inspirada en películas como Seven y Jacob´s Ladder. Desarrollado por miembros del equipo del Single Trac original, el juego presentará 14 vehículos en 18 campos de batalla. Podés esperar mejores efectos físicos, ambientes y modos de juego –por no mencionar el desastre que le espera a Sweet Tooth. Aún se desconoce la fecha de lanzamiento –seguro los fans quieren que Incognito (La compañía que desarrolla el game) se tome su tiempo para hacer bien las cosas.



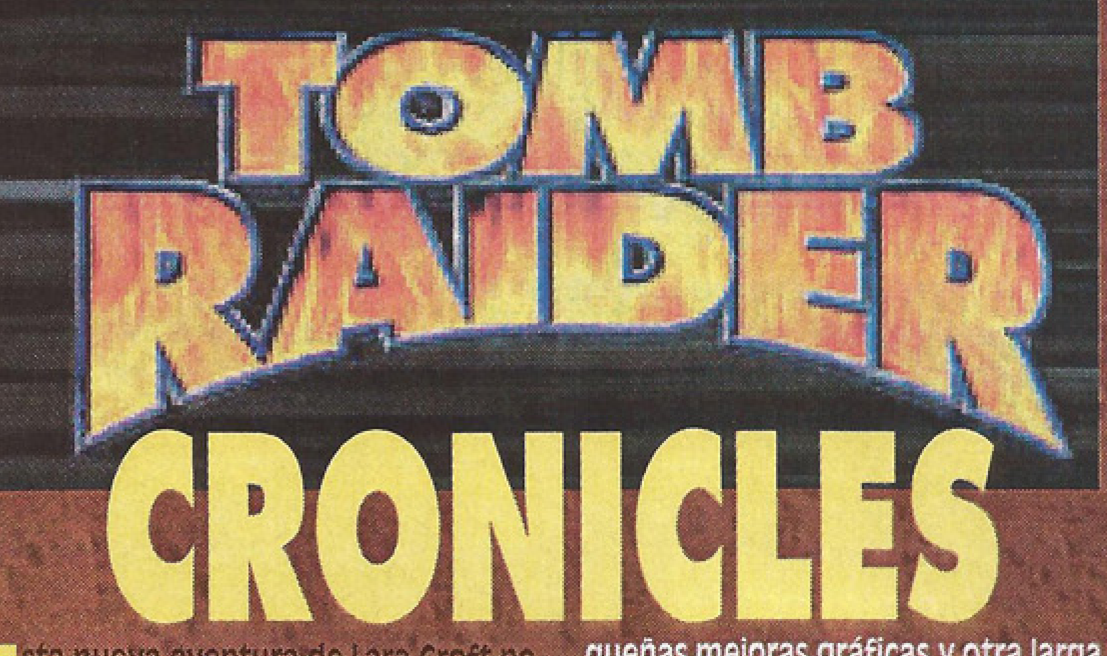








Acción Aventura | 1 Jugador



CRONICLES

Esta nueva aventura de Lara Croft no es tal. Llegado ya el momento de la separación entre Lara Croft y PSOne, la gente de Core Design ha decidido rescatar su memoria en un nuevo juego que reúne cuatro aventuras que tienen en común la protagonista como única conexión entre ellas.

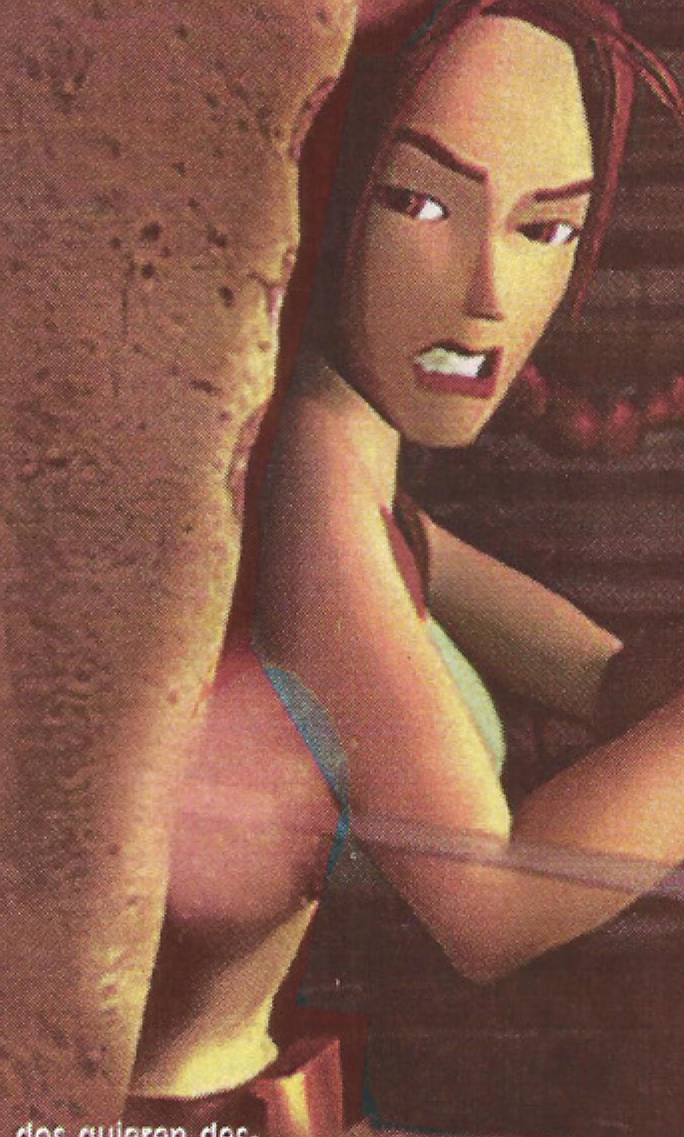
Una saga que empezó allá por 1996, con la aparición al mercado de TOMB RAIDER, el primer título de las aventuras de esta intrépida aventurera. Marcando unas nuevas líneas de creación en el mundo de los videojuegos gracias a sus escenarios poligonales y su grado de libertad de movimientos, amén de ser una de las primeras féminas en triunfar en esto del mundo del videojuego.

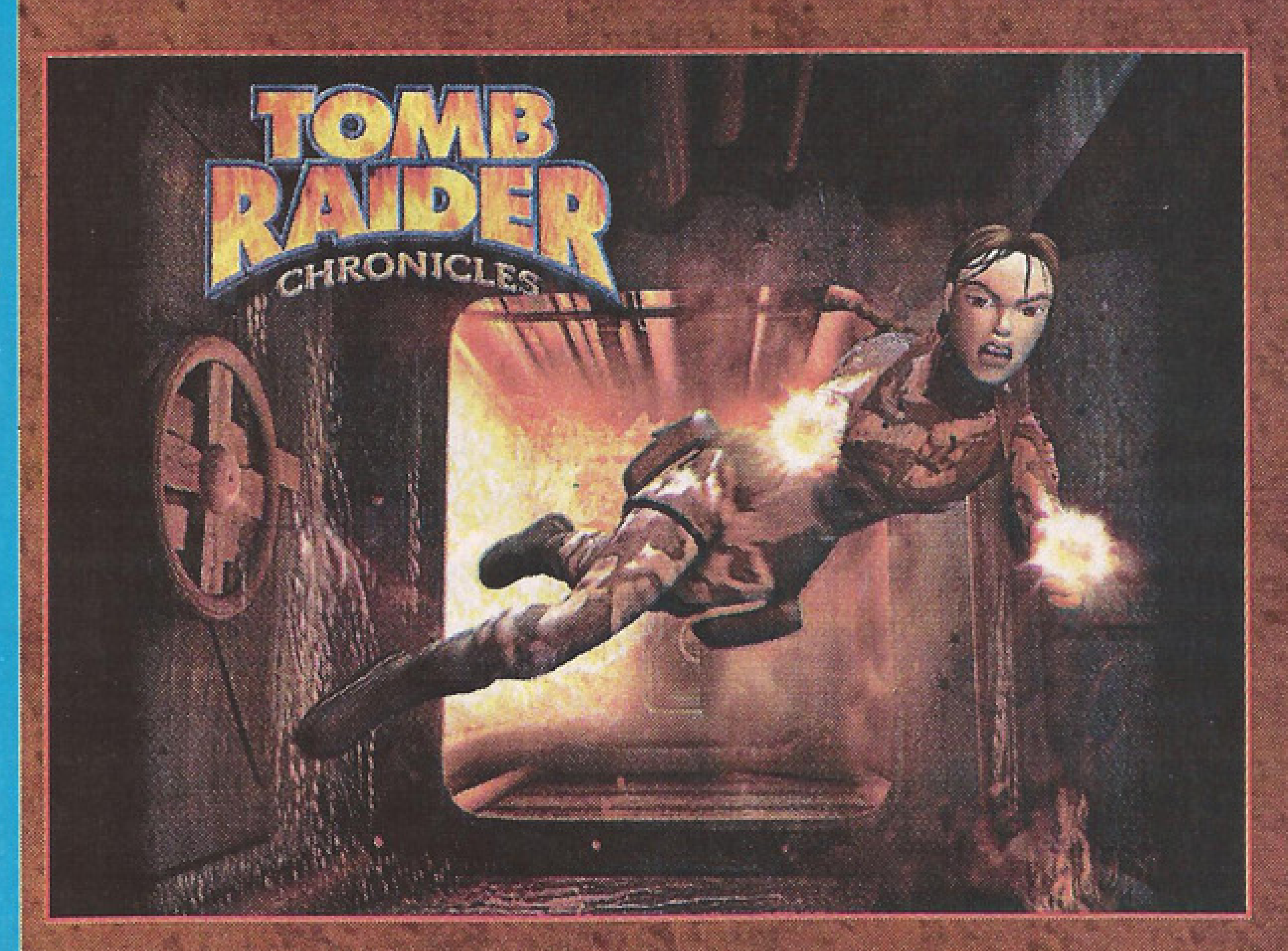
Al año siguiente, 1997, aparecería en el mercado TOMB RAIDER II: STARRING LARA CROFT, en el que Lara podía conducir vehículos y aparecerían las inconfundibles bengalas de mano para la iluminación de lugares oscuros o de poca claridad. Pequeñas mejoras gráficas y otra larga historia que la hacía recorrer medio mundo remataban un producto líder en ventas.

En 1998 la Laramania sigue en lo más alto de su apogeo. Con la aparición de TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT añadía nuevos movimientos y más vehículos a manejar, tenía una historia menos lineal que las anteriores, y fue escogido por diversas publicaciones como el juego del año para esta consola.

Ya en 1999 sale a la venta un producto del que se sospechaba que ya había dado de sí todo lo que tenía que dar. Los programadores, conscientes de la opinión a nivel mundial de los jugones deciden rematar la historia y sacan al mercado TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION, en el que al llegar al final Lara desaparece. En él se habían incluido nuevos movimientos, se combinaban objetos para obtener otros y la inteligencia artificial de los enemigos había sido mejorada considerablemente. Lamentablemente, el final del juego no hacía presagiar una continuidad en la saga.

Ya en pleno año 2000 (si nos damos cuenta desde su salida al mercado vienen ofreciéndonos un juego al año) Core y Eidos quieren despedir a Lara Croft a lo grande y le crean un juego en el que se juega en todo momento con su recuerdo. Para ello se revisan sus archivos secretos y se la traslada a cuatro aventuras distintas en el tiempo y el objetivo. Roma, Irlanda, un submarino Ruso y un gigantesco rascacielos serán los novedosos escenarios por los que discurren las recordadas aventuras de Lara en esta nueva entrega. Es un paseo por la vida de Lara Croft, lo que nos lleva a controlarla en diferentes etapas de su vida, desde la más joven, cuando empezó en esto a sus 16 años y que ya tuvimos ocasión de presenciar en la pasada entrega de sus aventuras, hasta una Lara mucho mayor enfundada en el mismo modelito que popularizara "Trinity" en la película The Matrix.





Gráficos

El apartado gráfico viene presentado por una Lara Croft mejor modelada que

nunca. Cuatro misiones, cuatro modelitos, entre los que se incluyen el ya comentado modelo "Matrix" y un modelito de "camuflaje urbano" en plan comando.

TOMB RAIDER CRONICLES

Los escenarios están bastante bien diseñados pero tienen una pixelación excesivamente grande y siguen adoleciendo de manera terrible del efecto "clipping". No es que no sea importante este defecto, que lo es y mucho, sino que es la quinta vez que este defecto se manifiesta en los juegos de Lara Croft, y como la pobre lleva cinco juegos... Las cuentas salen rápido, en todos los juegos se ha manifestado este defecto.

Por otra parte decir que se ha dotado a estas nuevas aventuras de un juego de cámaras que dan una perspectiva más cinematográfica de las andanzas de nuestra amiga. Cambios de cámara, ángulos extraños que dotan al juego de una dosis de dramatismo mucho más cercana al cine que a lo que realmente se debe, la jugabilidad del asunto. Cierto es que muchos de esos cambios de cámaras que tiene el juego se realizan en momentos en los que la situación está controlada y no hay mucha dificultad en seguir avanzando, con lo que el juego gana en espectacularidad y diversión.

Lara mantiene todos los movimientos que ya conocía y añade a su nómina alguno más como los de funambulista, que le permiten caminar sobre una cuerda para pasar de un lugar a otro con un pequeño abismo a sus pies. En este caso sólo nos tendremos que preocupar de mantener el equilibrio de la señorita para que no se nos muera antes de tiempo.

Música

La música es algo extraño en este juego, porque apenas nos acompaña durante las misiones nada más que en determinados momentos para aumentar la tensión de la acción y dotarlo de un toque cinematográfico.

Pero en los videos hemos notado una mala selección, ya que por poner el ejemplo de la presentación, tras escuchar una melodía perfecta para la ocasión de la ofrenda floral bajo la estatua de la señorita Lara, nos encontramos con una música "techno" que acompaña la conversación mantenida por los más allegados de Lara ante la chimenea.

Sonido

Los efectos sonoros son mínimos, repetitivos y faltos de originalidad... aquí sí que no ha variado el juego para nada. Los mismos efectos, los mismos ruidos, las mismas experiencias vividas en los cuatro títulos anteriores.

Jugabilidad

La aventura comienza días después del sorprendente final de la ultima aventura de Lara, The last Revelation. Sus más allegados depositan unas flores en una estatua que la representa. Bajo la intensa lluvia que está cayendo cada uno de ellos se va por donde ha venido.

Sus mejores amigos se reúnen ante la chimenea en la mansión de Lara y mirando los objetos personales, empiezan recordar sus andanzas. Cosa que tendremos que hacer nosotros y jugarnos cada una de las cuatro aventuras que estos señores recuerdan.

Entre estas nuevas cuatro aventuras nos encontramos con misiones al más puro estilo Lara Croft, otra en la que hay que eliminar a todos nuestros enemigos, lo que deja al descubierto el marcado carácter shooter del que se ha querido dotar al juego, y una fase en la que la ocultación y el sigilo predominarán sobre todo lo demás, en un intento de estar a la moda en esto de lo que a videojuegos se refiere.

Quizás no sea sólo eso, sino que también sea un pequeño guiño de por donde van a ir los tiros de las próximas aventuras de Lara en las consolas de nueva generación. Para empezar ha desaparecido la fase de entrenamiento, y es que no debe de haber gente que no haya jugado ya a ningún juego de esta saga. Se empieza a jugar directamente la aventura, nada de tutoriales y zonas de entrenamiento que nos hacen perder un tiempo valiosísimo. Lo que tampoco ha variado mucho es el rocoso sistema de control de Lara. Cinco años, cinco, moviendo a la chica de la trenza de la misma manera sin la más mínima mejora, teniendo que pararnos a comprobar nuestra situación, girarnos, dar un paso atrás, etc.

Lara se ha merecido un nuevo control, o cuando menos un nuevo motor que la haga moverse de manera más fácil por los escenarios, sobre todo ahora que las dosis de sigilo y tiroteos parece que van a aumentar.

Nuevas armas, como un rifle de francotirador (sniper), cosa inédita hasta ahora, o la utilización de cloroformo para dejar a los enemigos fuera de combate sin tener que agujerearlos, o la posibilidad de interactuar un poco más con los escenarios (abrir armarios y esas cosas) son algunas de las pequeñas novedades a las que nos tienen acostumbrados la gente de Core Design. Ya sabemos que no son amigos de los grandes cambios.

Conclusión

¿Homenaje? ¿Despedida? ¿Un simple "hasta la vista"?. Lara Croft, personaje emblemático, nombre propio dentro de este mundo de los videojuegos en esta década de los 90, es una franquicia de ventas millonarias que no puede tener un final de una manera tan "fácil".

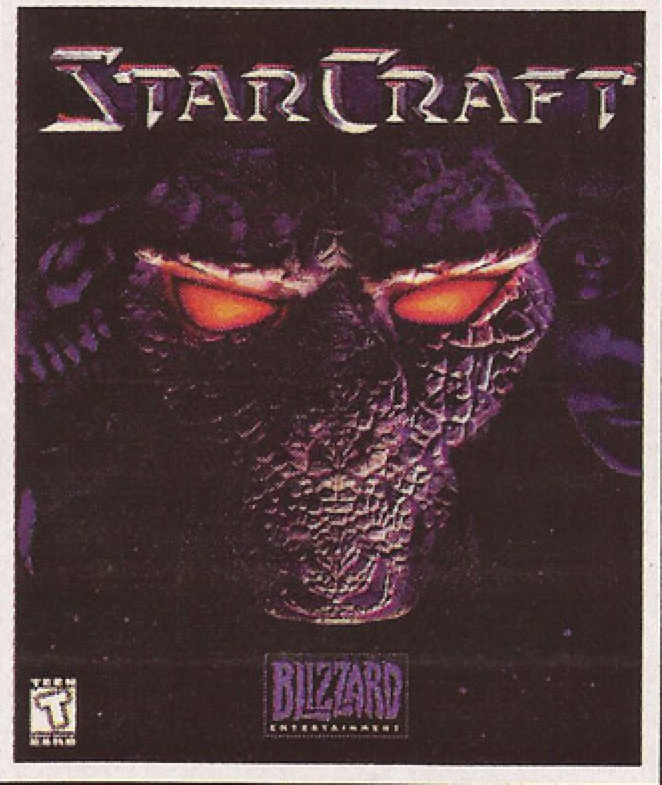
No estamos seguros de que ésta sea la despedida de nuestra querida Lara para nuestra querida PSOne, a no ser que no se saque un juego basado en la película dedicada a Tomb Raider y que protagonizará Anjelina Joyle.

Pero de lo que si estamos seguros es que tarde o temprano aparecerá por nuestra flamante PS2, y por la futura XBox, para ver qué tal van las cosas por ahí.



Estrategia

1 Jugador



Los mismos creadores de Diablo I y 2, hacen su aparición nuevamente. Luego de los éxitosos Warcraft de PC, ahora sale esta versión llamada Star Craft, para Nintendo 64. Un excelente juego de estrategia espacial que combina elementos de guerra con ficción científica, sin perder el ritmo. Podrás elegir entre 3 razas con diferentes estructuras y organizaciones, que están luchando por la supervivencia. Los humanos están representados por los Terrans, viven confinados en una parte distante de la galaxia. Los Zergs y los Protoss, son razas malignas. Ahora unas ayuditas.

La construcción de edificios y unidades de manera desordenada, sin un plan premeditado puede ser fatal contra jugadores avanzados.

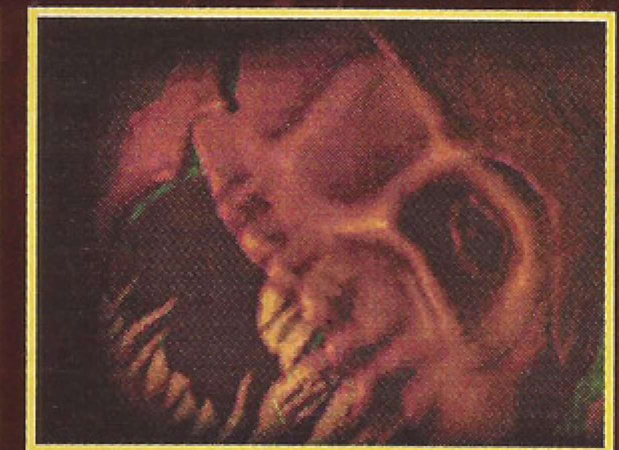
HotKeys (teclas de acceso rápido): Aprendetelas de memoria para todas las acciones de TODAS las unidades (o por lo menos las más importantes). En un ataque rápido o contragolpe, ir al menú, hacer click en la acción y luego seleccionar el lugar será mortal. Al principio puede ser una tarea ardua el aprendizaje dado el gran número de unidades que dispone el juego, pero después de 8 horas diarias durante 4 meses ya manejarás todo al dedillo (jeje).

Rapidez: La velocidad de construcción (por lo menos al principio del juego) es fundamental. He visto jugadores con 500 minerales juntados y que aún no construían una barraca (o Gateway o Spawnig Pool según la raza). Mantener una actitud perezoza solo te llevará a la ruina. °Del mouse solo debe salir humo durante los primeros 15 minutos de juego!.

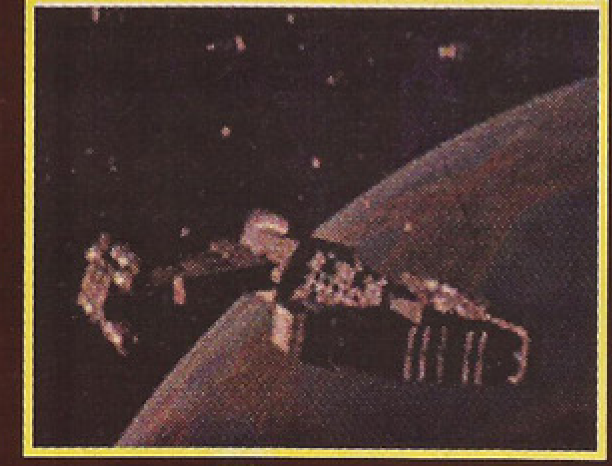
Conocer al rival: Este punto es importantísimo y puede definir el desenlace de una batalla. °Tu victoria depende de cuánto conozcas a tu oponente!. En primer lugar hay que aclarar que no es lo mismo jugar contra la computadora que contra un humano ya que la forma de juego puede ser totalmente distinta. Por ejemplo...ø nunca te ha pasado que al estar jugando contra la CPU la muy piola te encuentra enseguida en el mapa o ataca tu nueva base apenas empiezas a construirla?,













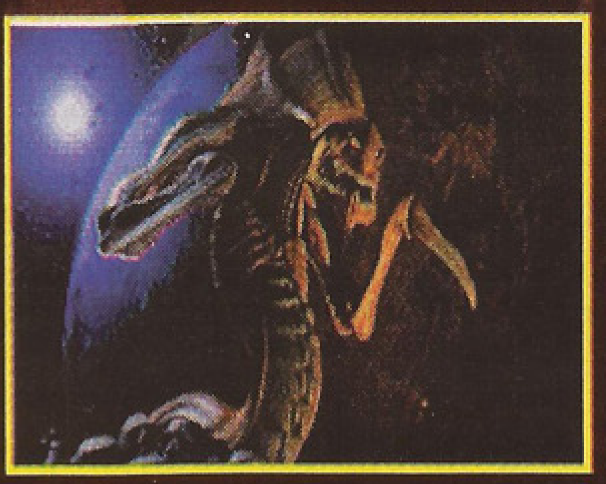
bien... hay una explicación. Para emparejar un poco las cosas entre la inteligencia artificial de la CPU y la humana (aunque parezca que no, corremos con ventaja), la computadora siempre sabe la posición que ocupamos en el mapa. Pero cuando jugamos contra alguien de nuestra especie (léase HUMANO) es muy difícil predecir en qué lugar se encuentra su base (salvo que estemos jugando en un mapa de 2 y lo conozcamos a fondo). Otro punto a tener en cuenta es la actitud del rival. Por ejemplo tenemos los siguientes tipos de jugadores:

Tímidos: solo te lanzan un ataque cada vez que Camerún sale campeón mundial de fútbol. Kamikazes: te atacan hasta con los peones y los mandan sin piedad contra tus tanques, búnkeres y cualquier otro elemento de tu color. Tecnológicos: sus ataques rozan la ciencia ficción: primero hacen un lockdown de todas tus unidades, luego ponen sus tanques en modo siege para acribillar tus unidades paralizadas, al mismo tiempo infiltran tres ghost en modo cloak y lanzan 3 bombas nucleares a la vez en lugares estratégicos de tus defensas. Super-defensivos: su base está plagada de torretas antiaéreas, búnqueres, tanques en modo siege, petardos, gomeras, piedras, etc. Generalmente también son del tipo tímidos. Descuidados: nunca se acuerdan de upgradear sus unidades, al final cuando le quedan dos marines medios hecho pelota ponen "upgrade infantry weapons" en nivel 1. También pueden tener miles de bunkers sin un solo marine adentro. O como en casos extremos... °lanzan una Bomba Nuclear en medio de la base de su compañero de equipo por equivocación!.

Tu táctica se tiene que adaptar al tipo de jugador que tienes delante. A los tímidos es muy fácil ganarles aunque puedan tener muchas unidades porque tardan mucho en hacer otras bases y se quedan sin recursos muy rápidamente. La clave está en taparles la salida de su base lo antes posible. Los Súper-defensivos son bastantes duros, pero con ataques constantes y planeados podemos filtrar sus defensas. Los descuidados también son fáciles, tienen unidades desparramadas y no es complicado eliminarlas con ataques comando. Los más complicados son los Tecnológicos debido a la sofisticación de sus tácticas de ataque y defensa. Su punto débil es que casi siempre repiten sus modos de operación.

UPGRADE rápido: Si quieres un ejército poderoso, mejóralo... si lo quieres devastador, hazlo rápido. Upgradear (mejorar) el ataque y armadura de tus ejércitos es fundamental para la victoria. Si tus tropas tienen un nivel de mejora superior al de tu enemigo al enfrentarse unos con otros verás que siempre tus unidades son vencedoras (en igual número, por supuesto). Para hacer estos upgrades de manera realmente rápida debes duplicar las construcciones que hacen estas mejoras. Por ejemplo, si eres TERRAN y quieres mejorar a tu infantería debes construír dos Enginnering Bay, mientras en uno mejoras el ataque en el otro mejoras la armadura, de este modo tu unidades estarán al máximo de upgrade en la mitad de tiempo que tu enemigo.





EL SURTIDO MAS AMPLIO Y COLORIDO DE ACCESORIOS Y CONSOLAS.



PIONEROS EN VIDEOJUEGOS

UNICAMENTE VENDEMOS
POR MAYOR



www.powerargentina.com

TEL/FAX: (011) 4867-4277

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO 







PS one

TODA NUESTRA MERCADERIA CUENTA
CON UNA GARANTIA DE 90 DIAS


LA MEJOR ATENCION!!
PS one
La nueva consola de Playstation!!.
CARTAS POKEMON!!
VENTAS POR MAYOR Y MENOR
PLAYSTATION 2
los últimos juegos en la nueva consola de SONY.
POWER ALL
SIEMPRE MAS
NINTENDO 64
Tenemos los mejores juegos.
Club Nintendo del Usado: Canjeamos títulos de Nintendo y Game Boy usados
ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS
PLAYSTATION
Todo en accesorios. Las últimas novedades.
PlayStation
DUAL SHOCK
SONY
Dreamcast
GAME BOY
Recibimos los últimos accesorios para tu GAME BOY COLOR.
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TÍTULOS!!
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DEL VIDEOJUEGO (CAVI)
COMPRA DESDE TU CASA POR INTERNET
AV. RIVADAVIA 2988 CAP. FED. TEL.: (011) 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HORAS
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
HTTP://WWW.POWERALL.COM.AR

Acción / Aventura · 1 Jugador

SPIDERMAN

Del editor Activisión: Habiendo rastreado durante unos cuantos meses la versión PlayStation de Spider-Man, podemos afirmar que su salto a N64 con un puerto excelentemente ejecutado agradará a los fans de la serie. Sin embargo, el juego no deja de presentar algunos gráficos que embotarán al super-héroe quitándole brillo.

ARMA UNA TELA DE CUALQUIER TAMAÑO

Como muchos superhéroes, Spidey no luce siempre perfecto en videogames, pero Activision logra que el héroe se destaque. Lucharás contra villanos como Rhino y Venom en Nueva York, realizando todos los movimientos de una araña: arrastrarte por paredes, extender telas y activar todos tus sentidos. El juego crea la sensación de ser Spider-Man como ningún otro, y para muchos fans de Marvel, esto es más que suficiente.

Algunos jugadores se quejarán del carácter repetitivo del juego y de su cámara deficiente, que nunca se mantiene en Spidey (aunque la puedas rastrear, a veces quedarás a ciegas en momentos cruciales). Entretanto resolverás convencionales enigmas, recorrerás calles, jefes y saltos de plataforma –todo está bien diseñado, pero es demasiado standard.

ATRAPA LADRONES COMO MOSCAS

Si te olvidás de la cámara defectuosa, los gráficos aportan mucho a la diversión del juego, con sus modelos de personajes impactantes, y sus animaciones y fondos estilo comic. Pero el audio se roba el show, con más voces, música y efectos de los que crees posible en N64. Además, Stan Lee introduce cada nivel. Spider-Man no es un mal juego, pero a veces se queda corto con las expectativas. Si sos un verdadero fan de Spidey, no advertirás las contras. Igualmente, se pueden encontrar mejores juegos de acción/aventura en N64.

CONSEJOS

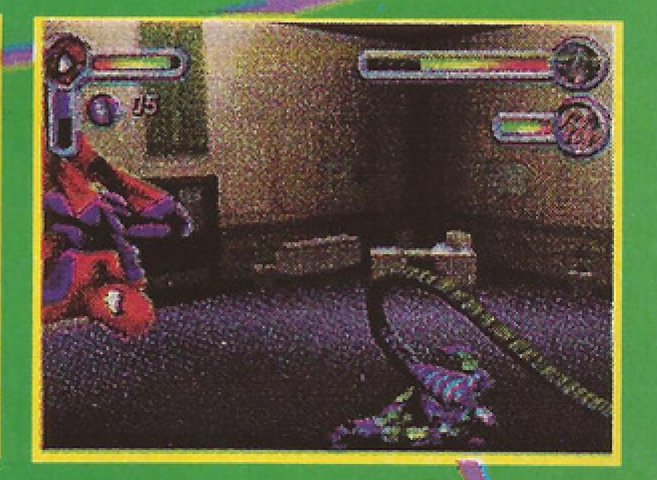
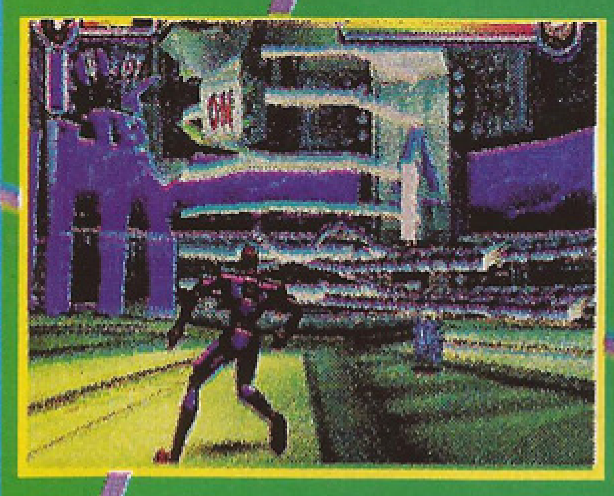
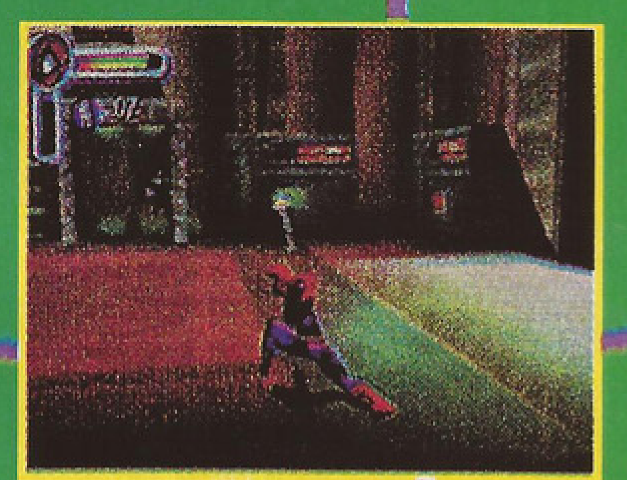
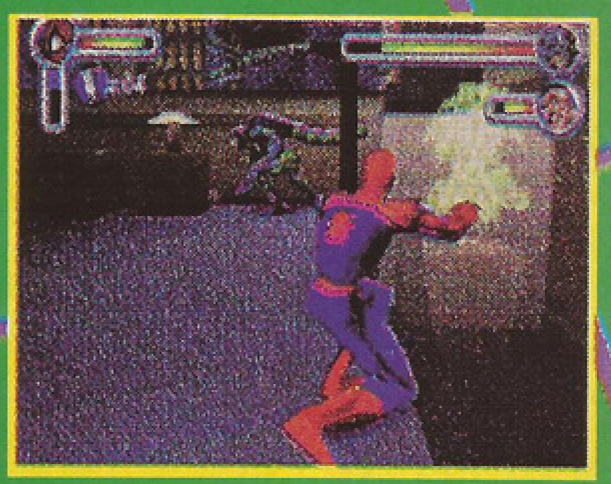
Usá la vista tirador y algunos tejidos para abrirte camino en posiciones estrechas –accederás a una mejor visión de la acción.

Si un enemigo te advierte a la distancia, usá el movimiento Tirón de Tela para cerrar la brecha (simultáneamente pulsá, Arriba-C y Abajo).

Al final del primer nivel, arrastrá la bomba a la siguiente puerta de seguridad. Cerrála luego para contener la explosión.

Cuando te escapes de los policías en el tercer nivel, no te molestes en pelear con ellos –sólo escapá. Si morís, recordá que el esquema de ataques nunca cambia.



Simulador | 1 Jugador

Crimson Skies



¿Tenés problemas con Crimson Skies? No te preocupes acá te damos algunas pistas y consejos.

Volteá con los golpes

Tu último avión fue destruido. Tenés que escapar al fuego enemigo lo más rápido posible. Si te cruzás con un enemigo, y su ala está a la altura de tu six, intentá voltear para no ser un blanco fijo mientras procurás darle al maldito su merecido. Para girar, simplemente mové un ala levemente hacia el piso, luego guiá suavemente la palanca hacia atrás en dirección opuesta al enemigo. Golpeá el timón levemente para mantener la presión sobre tu contrincante y seguí volando. Si te dan, no dudes en aplastar el acelerador y salir del apuro.

Mové la cola

¿Te acordás de la carrera de Pekín a París en 07?. Esos pilotos nos enseñaron cómo se debe volar. Pero no son los únicos que saben de deslizamientos. Cuando estés en medio de una batalla, y necesites hacer giros abruptos, intentá "deslizar la cola" de tu avión. Primero, asegurate de tener la velocidad suficiente para no precipitarte. Luego frená completamente (el default es 1 en el tablero). Esperá a que tu velocímetro marque menos que la mitad de la máxima velocidad de tu avión. Volteá en dirección a donde querés doblar y luego mové fuerte la palanca hacia atrás mientras apretás el acelerador (o 9). Tu cola se deslizará detrás de la nariz de tu avión y el giro será más abrupto. Debés tener mucho cuidado: no lo intentés con un avión encima tuyo o te estrellarás con la tierra dura.

Es bueno encontrar un hombre duro

Nunca te muestres blando al principio. El blindaje-punzante o las rondas "duras" de tus escopetas deberían ser tus armas principales. Acribillá a tus enemigos con AP hasta destruir su blindaje y ablandarlos, usualmente arrastrarán humo mientras huyen. Luego cambiá a rondas "suaves" o dum-dum para liquidar a tu víctima hiriendo su interior. Recordá que las rondas AP son más pesadas y necesitan mayor conducción. Las DD son más rápidas y tienen un promedio de fuego más alto.

Aplicá el mismo principio a los cohetes. Cuando hagas el pase inicial al comienzo de la batalla, es una buena idea mostrar tu hospitalidad con cohetes blindados. Luego, cuando los horribles atacantes comiencen a perder humo, cambiá a explosivos-altos o cohetes boomer para bañarlos en metralla. Un consejo: evitá los cohetes perseguidores y antiaéreos. Los antiaéreos viajan tan despacio y son tan débiles que no te servirán de nada, y los perseguidores sólo te servirán si querés usarlos para despertar al enemigo. Vos vas a necesitar sólo los APs y boomers.

Defendéte

Te podés defender bien contra cualquier enemigo, pero hasta el mejor piloto es vencido cuando debe enfrentar a cuatro a la vez. Cuando seas atacado por más de uno, no se te ocurra establecer una lucha de corta dictancia llena de torcimientos y curvas-S. Enseguida te encerrarán y comenzarán a llenarte de plomo.

En este caso, tendrás que escapar y disparar. Mantené tu dedo rígido sobre el acelerador mientras ganás altura y luego descendé como un demonio, lanzando descargas veloces y algunos cohetes a tus enemigos. Si aparecés en un claro, desacelerá un poco y manténé a tus enemigos en la mira, pero no te entretengas demasiado en el baile, pronto deberás pulsar el gas y trepar nuevamente.

Sugerencias para la preparación de armamento

- En Hawaii, hay un submarino británico que lanza aviones. Tiene un poderoso arsenal antiaéreo que puede hacerte pedazos si volás derecho hacia él. Mantenete detrás y atacá a los Limeys cuando se muevan.
- En el Noroeste, hay un Zeppelin grande que se llama Worker´s Voyage. Podés destruir sus máquinas en un instante con municiones dum-dum calibre-40. Simplemente despejá primero sus torres traseras y no tendrás problemas en desplomarlo.
- En Hollywood encontrarás mucha diversión. Un par de palookas locos que les gusta volar a través del stand de Egipto. No saben que la parte superior de la brecha puede ser atacada, y que el truco les puede costar muy caro.
- En Colorado, si llegás a enfrentar a la banda de Sombreros Negros, recordá que debés mantenerte cerca de Pandora. Sus torres y cañones te ayudarán cuando te ataquen entre varios.
- En Manhattan, hay un montón de edificios que podés chocar si no conducís con cuidados. Cuando te superen en número, podés usarlos como protección o trampas para tus enemigos. Un Hoplite es ideal para una batalla de corta distancia pero termina siendo ridículo. Considerá un Fury o Peacemaker para la batalla: no son tan buenos en los giros pero pueden destruir al enemigo más peligroso.

Subí a las nubes cuando te superen en número y luego atacálos desde arriba.

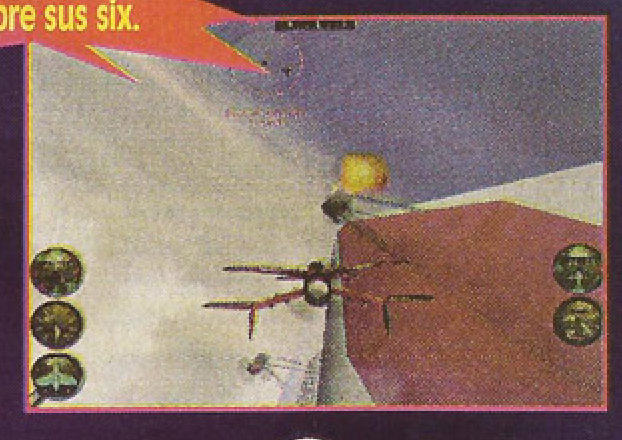
Hacé la vida más fácil disparando a la parte superior del stand de Egipto.

Primero destruí el armamento central del Zeppelin, luego concentrate en los motores.

Elegí capacidad de manejo sobre poder de fuego en Manhattan.

Manejá el arte del volteo para evitar el fuego enemigo cuando estés sobre sus six.







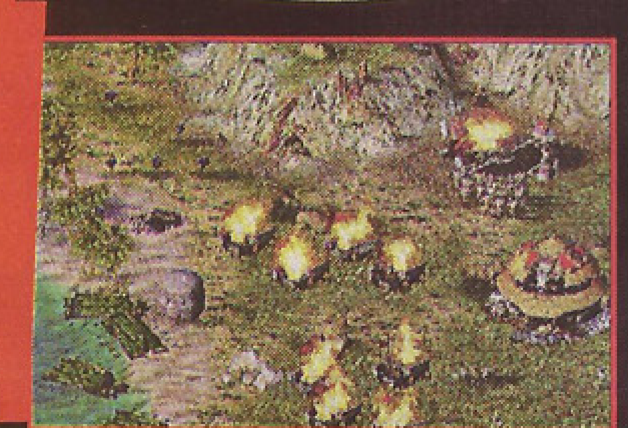
PC preview

Estrategia

1 o + Jugadores

Compañía: EIDOs
Categoría: Estrategia
Plataforma: Win 95
Lanzamiento: Noviembre 2000

EMPIRE EARTH



El Age of Empires II, multiplicado su alcance por tres, da la superficie del Empire Earth. ¿Qué tiene de especial?: Rick Goodman, para los iniciados. Como diseñador del Age of Empires original, ya ha demostrado su capacidad en el género histórico. Si el equipo de desarrollo se mantiene fiel a la visión de Rick, sin duda Empire Earth será un clásico.

Llevá el género RTS de la Edad de Piedra a un futuro distante.

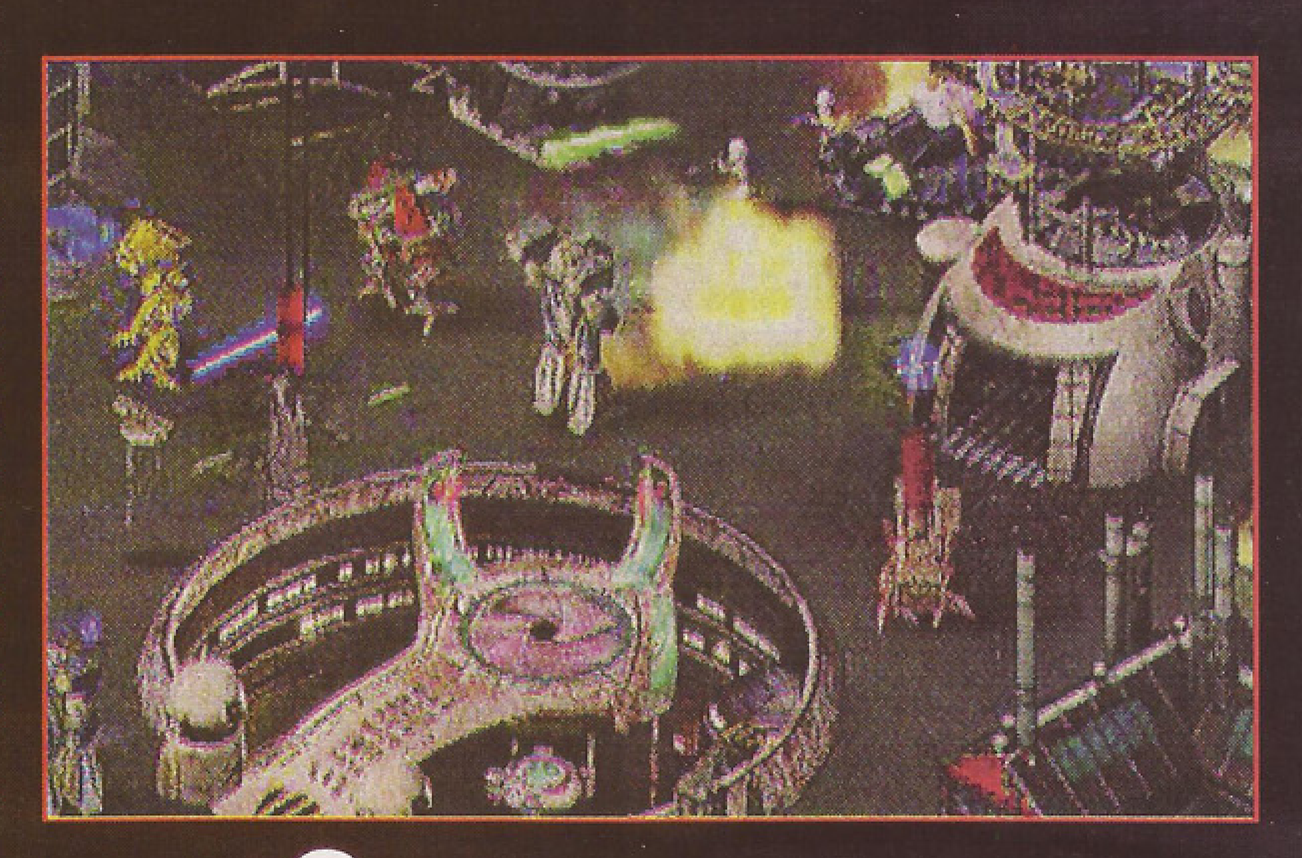
¿Qué se puede hacer cuando, luego de haber diseñado el Age of Empires original, Microsoft te pide que crees una secuela el mismo año? Correr lo más rápido que puedas de tu equipo y buscar otro editor dispuesto a darte tres años para desarrollarla. Esto es lo que hizo Rick Goodman, el diseñador del AoE, quien se apresta a presentar el verdadero sucesor de uno de los títulos RTS más populares de la historia.

Es probable que hayas visto avances del juego en algún medio, ya que se está desarrollando desde julio de 1998. Según Goodman, cuando Age of Kings estaba a punto de lanzarse, Ensemble Studios se mostró interesado en mantenerlo lo más parecido posible al original, refinando el juego en algunas áreas claves. Pero él tenía una visión que sabía llevaría más tiempo plasmar en las consolas, y no estaba interesado en realizar una secuela en la misma escala que el original. Dice Goodman: "El concepto de Empire Earth era vital. Quería dar un paso adelante en el género, y para lograrlo debíamos tomarnos el tiempo necesario." Así fue que se separó de Ensemble para trabajar con Stainless Steel Studios siguiendo su objetivo.

A primera vista, la evolución estratégica del juego a través de "edades" parece familiar. Pero a diferencia de las cuatro edades del AoE, Empire Earth contiene 12 épocas en las cuales luchar –cada una con sus propios ejércitos que abarcan 500.000 sorprendentes años. Comenzarás en los tiempos prehistóricos, con seres semidesnudos cargando garrotes. Te moverás desde allí haciendo paradas en las primeras dos guerras mundiales para terminar en un futuro distante, donde deberás enfrentar a gigantescos robots en el campo de batalla. A medida que viajes por las edades, elegirás entre 12 civilizaciones, que incluyen yanquis, babilonios, franceses y aztecas, cada una con su propio desarrollo y debilidades culturales. Los jugadores ambiciosos podrán crear nuevas civilizaciones aplicándoles 100 diferentes atributos (bonus de ataque o velocidad, estrategias defensivas, etc.) a partir de una cantidad de puntos a distribuir. De manera brillante, este nivel de personalización permite al jugador casual sumergirse rápidamente en el juego, a la vez de darle a los gamemaníacos la libertad de erigir a su gusto su propia civilización.

Exactitud histórica

Como la serie AoE, EE es históricamente realista. Cada unidad del juego (hasta el día de hoy) está basada en personajes y armamentos del mundo real; y si bien los elementos futuristas del juego están ficcionalizados, no son disparatados y mantienen el espíritu realista del juego.

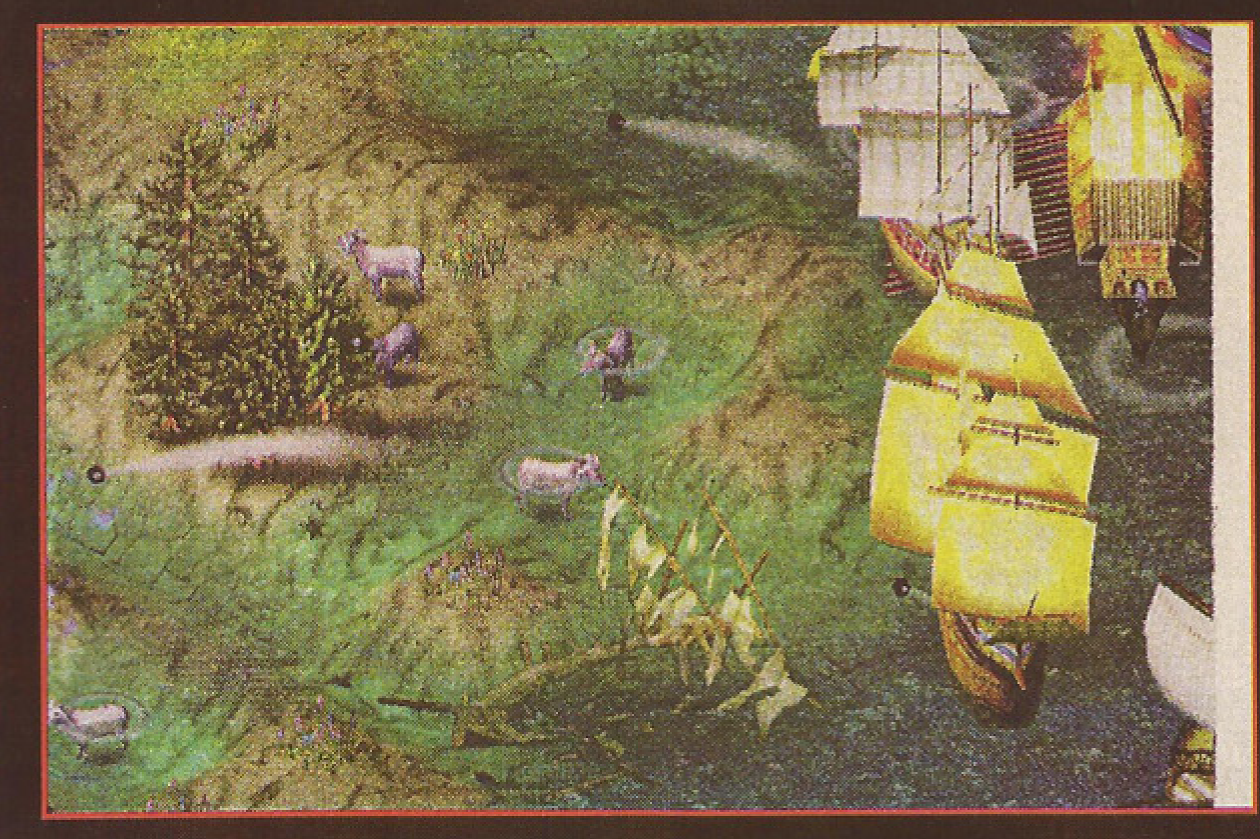


Por ejemplo, cuando comiences a batallar en la Primera Guerra Mundial, crearás un caza como el Sopwith Camel, y te moverás en el Spitfire en la Segunda Guerra. Cuando avances hacia tiempos más modernos, comenzarás a producir naves ultramodernas como el Apache Gunship y el F-15. El equipo de desarrollo promete presentar 300 ejércitos diferentes para el modo simple, 200 de ellos disponibles en el modo para múltiples jugadores. (¡Y se pensaba que Total Annihilation había llevado al límite la cantidad de ejércitos disponibles!) La discrepancia entre los dos modos se debe a 100 ejércitos especiales de héroes que ayudan al avance del guión en el modo simple y no tienen funcionalidad para múltiples jugadores.

Hablando de héroes, ¿alguna vez quisiste ser el General Patton, o quizá Alejandro Magno? Estas figuras y muchas otras estarán a tu disposición para que puedas progresar en la historia de las tres campañas primarias, moviéndote de la primer época a la última. Para aumentar la complejidad del juego, cuando un héroe se encuentre cerca de tus otras tropas, tu ejército ganará distintos grados de bonus moral y luchará con más vigor.

Seguramente pensaste que con tantos ejércitos resulta casi imposible mantener el equilibrio. Jon Alenson, uno de los diseñadores de Empire, tiene algo que decir al respecto: "No es así, ya que cada unidad tiene una ubicación particular. Dado que la mayoría de los ejércitos están basadas en la realidad, sabemos cómo reaccionará cada uno respecto de los otros, lo cual nos permite mantener el equilibrio del juego. El resto es un trabajo de sincronización".

Lo que notamos luego de ver el juego en acción durante un par de horas es cierta lentitud en la guerra y más realismo comparado con otros RTSs. Alenson explica: "El juego incluye muchos elementos de pensamiento. Es muy diferente al Total Annihilation, donde uno construye, guía y cliquea sus tropas sin ver la batalla. Empire Earth requiere elegir los ejércitos adecuados para una batalla específica, como así también escoger con mucho cuidado al adversario. Hay mucha más estrategia aquí, y el ritmo lento ayuda al desarrollo de los elementos estratégicos".



La "lentitud", a veces puede implicar "aburrimiento" si no está bien llevada. Afortunadamente, el juego conduce las cosas en la dirección apropiada. En todas las batallas que experimentamos durante nuestra visita a SSS, la que más recordamos es una de fines del siglo XVIII, con mosqueteros y cañones antiguos. Cada bando luchó valientemente, y cuando chocaban las infanterías, la batalla se hacía feroz y presentaba sorprendentes detalles. Las animaciones no se repiten y los efectos de sonido son tan buenos que nos obligan a postular la versión beta del juego para el premio al Mejor Sonido del Año. Los ruidos de la batalla provenían de todos los rincones –y como las animaciones, no son repetitivos.

Grandes posibilidades para

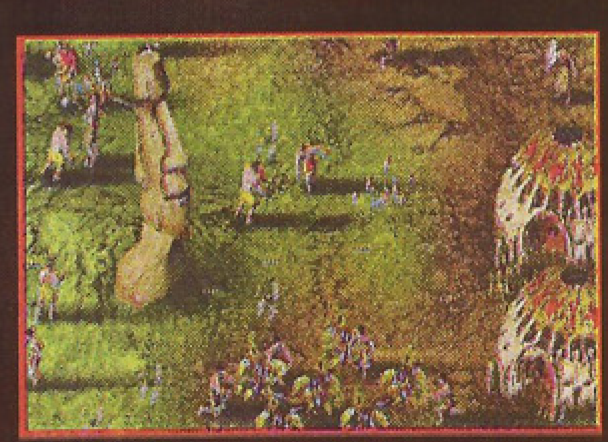
Múltiples jugadores

Como todo juego RTS, la opción para múltiples jugadores es vital. Y como título líder en el género (por ejemplo, Baldur´s Gate) las tres campañas primarias que conducen el modo simple se pueden jugar en conjunto. Además, el juego presentará un generador de mapas casual, haciendo del juego por equipos y del desafío mortal una experiencia excitante. En este momento, SSS anticipa batallas para hasta 16 jugadores a la vez.

El juego se puede desarrollar en la edad que elijas o en las 12 edades combinadas. Cada edad contiene los suficientes ejércitos para jugar un partido completo en una, dos o tres de tus edades favoritas.

Para los jugadores profesionales, se incluirá un poderoso editor de campañas. Al igual que el mapa, el editor ya está en funcionamiento. De hecho, la mayor parte del juego ya está lista. El equipo ha estado probando el modo para múltiples jugadores durante un año.







Se espera un juego espectacular

Con respecto a los gráficos, el Empire Earth tiene el aspecto de un juego basado en sprites y se desarrolla en 3D –sorprende esto considerando el impactante nivel de detalles que SSS lleva a la pantalla. El movimiento 3D no implica que podrás girar fácilmente el ángulo de la cámara, ya que este ha sido bloqueado por propósitos de diseño. No te preocupes: dispondrás de un zoom especial para entrar y salir de la acción como desees.
Cada ejército del juego está basado en personajes y armamentos de la vida real. Como resultado, hasta grupos grandes de tropas débiles tendrán dificultades para deshacerse de vehículos blindados.
A medida que avance el tiempo en el juego, el aspecto de las distintas edades se adaptará a su evolución. Comenzarás con poco más que garrotes, luego ingresarás a los tiempos modernos para viajar directamente al futuro –con muchas paradas en el medio.
Los diseñadores creen que un mundo 3D responde de modo más realista en las batallas y que en un ambiente de esas características, se pueden animar mejor los ejércitos, usando mucho menos RAM en el proceso. Al mismo tiempo, el equipo de arte confiaba en que la tecnología 3D ha progresado lo suficiente para rendir el mismo nivel de riqueza gráfica reservado a los juegos RTS basados en sprites. El equipo no hace mucho alarde sobre su transición a la tercera dimensión: "Había avanzado un año del proyecto cuando tomamos la decisión de hacer el juego en 3D". Goodman dice: "Este no iba a ser un juego 3D; era un juego de estrategia en tiempo real sobre la construcción de imperios, y el hecho de que fuera en 3 o 2D resultaba totalmente superfluo para los diseñadores. No lo venderemos como un juego 3D; es un excelente juego ejecutado en 3D que todo gamemaníaco debería comprar".
Por lo que vimos del Empire Earth, podemos afirmar que revolucionará el género. Los fans RTS del mundo deben estar atentos al momento de su lanzamiento, que se espera será a fines de este año.



Aventura

1 Jugador

Compañía: BUNGIE
Categoría: Aventura Animada
Plataforma: Win 95



PC preview

Bungie entrena a sus demonios con esta obra animada de saltos altos, patadas altas y concepto alto.

La heroína Konoko, una policía especialista en kung fu con toques Jackie Chan, lucha contra extraños personajes en un entorno futurista.

¿Qué tiene de especial?: Un buen guión que incluye mucha paranoia, robots gigantes, gráficos excelentes y animaciones espléndidas. Oni combina un juego de tercera-persona estilo Tomb-Raider de exploración y solución de enigmas con combates mano-a-mano y mucha pirotecnia.

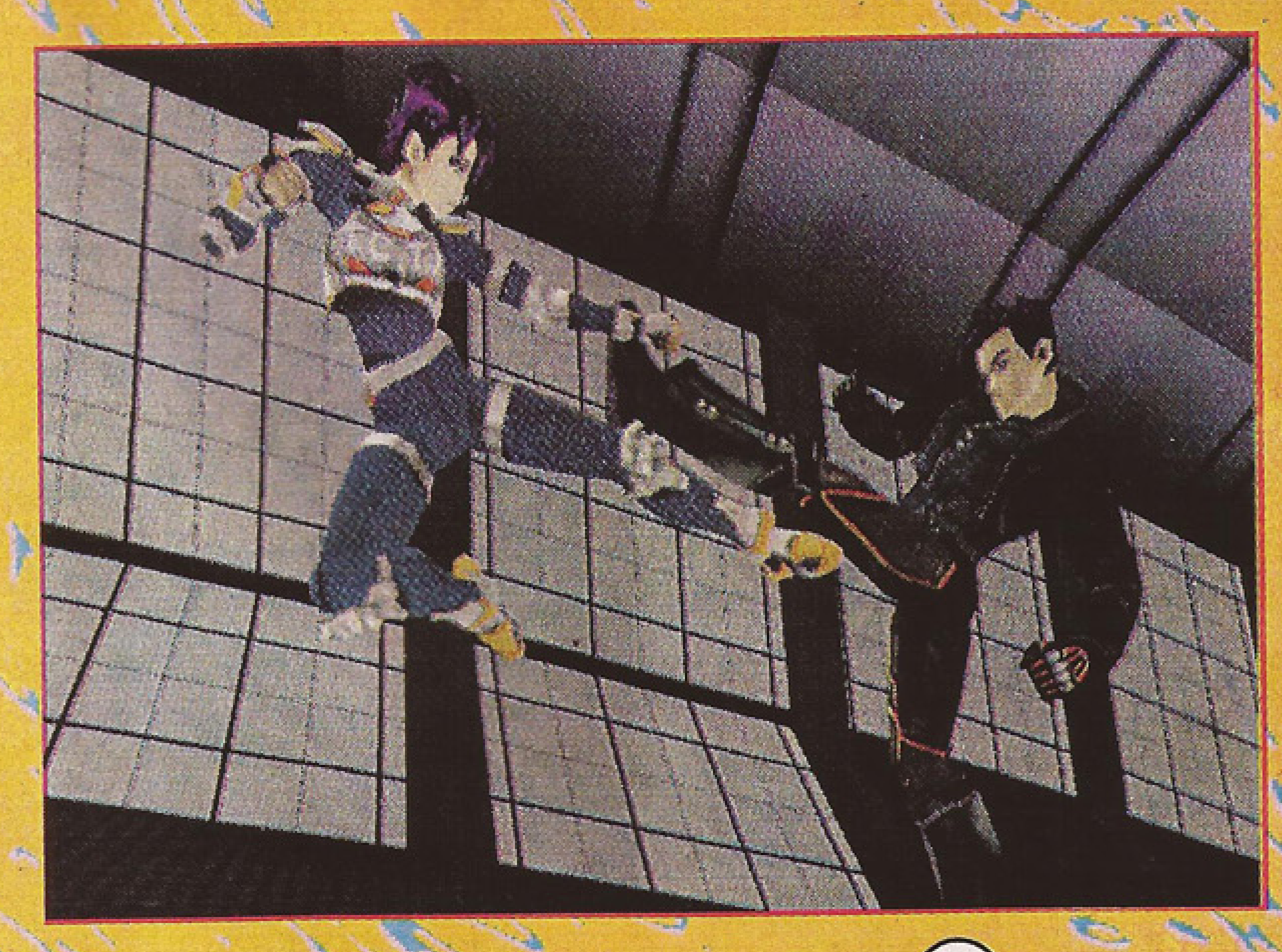
Vimos el futuro, y se parece demasiado a un dibujo animado japonés, donde peleadores justicieros de grandes ojos y pelo púrpura ejecutan chop-saki sobre sus enemigos como si fuera un nuevo tipo de hermoso ballet guerrero. Llamalo Oni, el ambicioso y demorado proyecto de Bungie que se lanzará en PC en este 2001 y luego en las plataformas mayores (Macinthosh y PlayStation 2).

Este juego de acción 3D con perspectiva de tercera persona presenta a la ´pelo.parado´ Konoko como su mayor heroína, una superpolicía que opera en una Unidad Tecnológica contra el crimen futurista. Konoko no sólo se enfrentará a un amplio sindicato criminal, sino que deberá enfrentar a sus propios fantasmas interiores; "Oni", es fantasma o demonio en japonés. El juego se orienta a un enfoque de lucha, alternado con otra clase de escenas violentas, aunque tendrá sus aspectos de pensamiento. Cuando Konoko luche contra una conspiración criminal, descubrirá que sus compañeros no siempre serán sus aliados, y que las cosas rara vez son lo que parecen.

Con controles simples tipo disparador de primera persona Oni presenta un juego con movimientos exageradamente caricaturescos que recuerdan a los japoneses Akira y Fist of the North Star. El productor de Oni, Hamilton Chu, explica: "Siguiendo el sentido de animación del juego, muchos personajes tienen habilidades acrobáticas. Saltar muy alto y hacer saltos mortales pateando mientras se dispara es algo normal en el mundo de Oni. El sistema de animación permite que Konoko ejecute una serie de saltos y movimientos de combate sin chisporroteos. En la mitad de un entrevero, esta policía puede enfrentar a un villano blindado, deslizarse y derribar en el piso a su oponente vestido de azul para luego colocarse en una postura de lucha con una fluida barrida. Desde allí puede enviar a su enemigo al abismo hundiéndolo con todos sus proyectiles, o simplemente derribarlo con patadas, disparos lanzados inteligentemente o con una simple toma de lucha.

Aún falta terminar su desarrollo, pero la versión previa que jugamos es prometedora. El movimiento intuitivo y el esquema de combate te ayudarán a introducirte en el mundo metálico de Oni, y disfrutarás sus gráficos precisos y repentinos. Los fantásticos ataques y saltos de Konoko, son para apreciar. Bungie proyecta una excelente combinación de acción e intriga, y la amplia búsqueda de Konoko por restablecer el orden te conducirá desde prisiones claustrofóbicas a aeropuertos cavernosos donde podrás disfrutar de una diversión frenética.

Lamentablemente, los diseñadores han obviado un aspecto importante en todo juego de acción: la opción para múltiples jugadores (un juego similar se podía ejecutar con éxito hace dos años en E3), ya que todavía no han pensado en ella. Cuando se lance este título, seguramente muchos gamemaníacos querrán llevarlo a sus hogares. No podemos esperar.



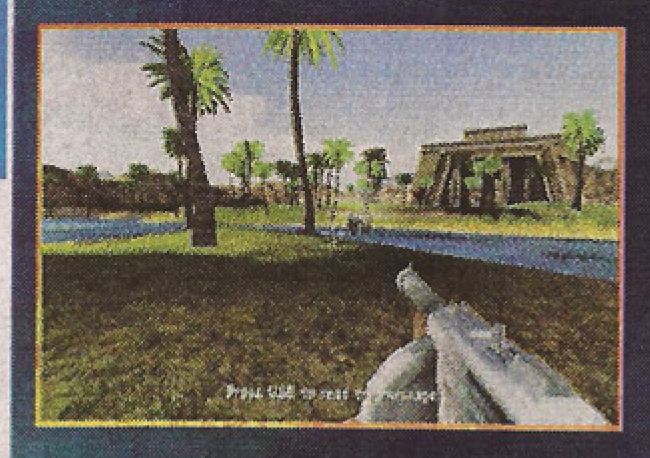
Tiros | 1 o + Jugadores

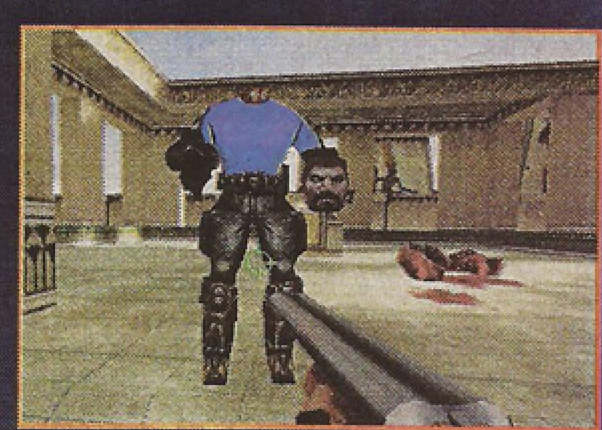
Compañía: Croteam
Categoría: Disparador primera pers.
Plataforma: Win 95

SERIOUS SAM

Tecnología de última generación y juego de la vieja escuela se combinan en este FPS que presenta Net junkies zumbantes.

Juego tipo Doom y un mecanismo nuevo e impactante que presenta increíbles criaturas bizarras.
SS era originalmente una demo tech que causó impacto en el género. Con un buen editor, y varias innovaciones tecnológicas que preparan los diseñadores, este juego puede ser un verdadero éxito.
¿Croacia? En Estados Unidos se conoce a esta nación balcánica por el trágico conflicto que ha atravesado últimamente. Pero cuando aparezca la demo de un nuevo disparador de primera-persona llamado Serious Sam, Croacia será conocida por otras causas. La tecnología visual de esta demo es impactante, y el disparador es el núcleo de su juego.
Conociendo la temprana muestra de seis niveles, la mayoría de las armas y los grotescos enemigos que enfrentarás, podemos afirmar que Serios Sam se focaliza en una acción frenética, rápida y divertida. La historia no ofrece por ahora elementos sorprendentes, innovaciones importantes o interacciones de ambientes avanzadas, lo que tantos gamemaníacos buscan desde el debut de Half-Life.
Su máxima influencia es el clásico Doom. Los enemigos se teletransportan detrás tuyo a medida que avanzás por corredores. Permanentes impulsos por salud, blindaje y recargas de municiones se frustran por la aparición continua de diabólicas tropas. También, luego de deshacerte de una serie de infinitos monstruos, el juego te tentará con un segundo de descanso (el suficiente para secar tu sudor en los pantalones) para luego mostrarte otros diez monstruos dispuestos a amasijarte.
Dentro de los ambientes –que mezclan interiores claustrofóbicos con campos de batalla externos impactantes- hallarás interruptores, palancas y habitaciones secretas. Los interruptores y palancas no requieren demasiado ingenio para manejarlos, y ciertas aperturas de puertas conducen a cortes de escena cinemáticos. Con algunas excepciones, todo el juego se basa en técnicas ya vistas en otras oportunidades.
De manera similar, los niveles son simples estructuras –y las capacidades del mecanismo no sorprenden. Aquí no estarás como en Quake III o Unreal Tournament, no busques superficies en desnivel. El juego sí ofrece campanas y silbidos (esta es la razón por la cual Derek Smart adquirió la máquina para su proyecto post-Battlecrusiser de 3000AD). Los niveles interiores están bien iluminados, muestran sombras bien delineadas que ocultan enemigos, y corredores estrechos que conducen a recargas especiales. A menudo serás atacado por criaturas colgantes de techos cavernosos, para luego descubrir sus "nidos" cuando subas de nivel. El detalle de las texturas de las paredes es de alto nivel, su superficie se vislumbra a una alta-resolución que no se llega a pixelar. Los aguafuertes en el escenario egipcio parecen tener el mismo sorprendente color, estilo y definición desde cualquier distancia.
Seguramente te preguntarás por qué el juego nos resulta excitante teniendo un guión que no sorprende y un mecanismo que sigue a los líderes del mercado. La respuesta está en sus monstruos: nunca un juego reunió una selección de tan extrañas criaturas. Comenzando por el simple Graar, estos bichos tienen una quijada terrible y un ataque uno-dos impactante. La hembra es más grande y maldita (hacé el chiste que quieras), y la familia tiene variantes invisibles y flotantes. Todas son espantosas, y se pueden mover más rápido que vos. (De hecho, todas las criaturas del juego son más rápidas). Los kamikaze son pavorosos –no podrás dispararles a la cabeza por el simple hecho de que no tienen cabeza y cargan una bomba en cada mano que intentarán explotar en tu cara. En serio, la primera vez que sus pezuñas de pesadilla repercutieron a la distancia nos estremecieron hasta la médula.
No sabemos cómo el guión explica la aparición de estos monstruos. Más allá de las leyendas que refieren la existencia de criaturas alien en el Antiguo Egipto, y a la nueva guerra alien que se avecina al sistema solar, la historia no tiene sustento. No se explica la existencia de criaturas gargantuescas de cuatro brazos que exudan maldad por sus poros, y cuando aparece la criatura inspirada en Empire Strikes Back AT-ST, todo se torna más bizarro aún. La rareza de los enemigos está increíblemente detallada, sus animaciones los hacen más terribles, se retuercen y se agitan con movimientos espasmódicos (¡a veces saltan sus cabezas!). Las formas grotescas se acompañan con efectos de sonido que crean ambientes pavorosos. Los monstruos gruñen ocultos en la oscuridad –su respiración recuerda la de los duendes de Doom, sus gritos sangrientos son reminiscentes del más puro terror. La experiencia de juego es salvaje, y el conjunto de sus diversos aspectos remite a un juego de la vieja escuela.
Además, el estilo clásico del disparador se halla presente para registrar puntos por cada criatura que mates o recargas de energía encontradas. La tecnología permite rastrear y desplegar un amplio rango de estadísticas a través de una pantalla de interfase que guarda información actualizada de los objetivos de la misión, las variedades de nuevos monstruos encontrados, y las armas que llevas a tus espaldas. Esta interfase permite llevar la misión adelante, y presenta algunas secuencias cinemáticas que le dan más sentido al juego de disparador.
Una vez completado, Serious Sam llamará la atención de miles de gamemaníacos online pendientes de cada uno de sus movimientos. Es reconfortante ver un pequeño equipo capaz de crear un producto que despertará el interés de varios editores. Cuando Sam haga su debut en PC, dará mucho que hablar.
Las criaturas esqueléticas anuncian su cercanía con el sonido de sus pasos en pisos pedregosos.
El cursor cambia de color cuando dañás enemigos. Cuando se torne rojo, sabrás que están por morir.
En nuestra experiencia de juego, los cohetes se movían lento pero sus impactos resultaron tremendos.
Las áreas abiertas lucen tan bien como los interiores, y habrá un modo para múltiples jugadores con pantalla dividida.
Si observás con cuidado, podrás ver lo que almuerzan las criaturas. Y esperá a que vos seas su cena.







Acción | 1 Jugador

Jet Grind Radio

Sega ha combinado con éxito la técnica del graffiti –arte que ha sido despreciado por los medios los últimos años– y un estilo de juego único para crear Jet Grind Radio, uno de los juegos Dreamcast más impactantes que se han lanzado últimamente.

EL ESTILO
EN ESTILO SALVAJE

Situado en un futuro cercano en el que distintas bandas de delincuentes se disputan el control de las calles, y en el cual los policías se destacan por su brutalidad, Jet Grind Radio sigue a un grupo de jóvenes que intentan dominar su ciudad. Igual a las reglas que rigen el mundo urbano actual, la propiedad del territorio se marca con el tipo de graffitis que aparecen en las calles. Podrás elegir entre 10 personajes para demostrar tu arte. Pintar las paredes no es difícil (podés crear tus propios diseños), pero a veces, el ángulo de la cámara te molestará cuando empieces a correr ante la aparición de los policías.

Los gráficos del juego son impresionantes. Los diseños y fondos de los personajes en 2D te darán la sensación de estar dentro de un comic, y todo cobra vida en 3D al explorar la ciudad. Por las calles pasarán autos y peatones moviéndose en tiempo real, y todo el diseño de la ciudad es una joya arquitectónica que contiene alcantarillas, parques, colinas y edificios inmensos. Los niveles se complementan con una mixtura de sonidos urbanos e industriales que le dan un estilo particular al juego.

UNA LEYENDA URBANA

El juego especial y las imágenes asombrosas de Jet Grind Radio son inolvidables. Sega enriquece una vez más el stock Dreamcast.

ALGUNOS CONSEJOS

- Deslizarse por las vías es más rápido que caminar –hacélo, especialmente si perseguís a un rival.
- Si tenés policías a tus espaldas, comenzá a saltar y rodá lo más rápido que puedas para deshacerte de ellos.
- Firmá primero tus obras para evitar luego a los policías que aparecerán más tarde en el nivel.
- La música no cesará mientras pasees por los espléndidos escenarios del juego.





dreamcast preview

Carreras | 1 Jugador

Surf Rocket Racer



Un nuevo game desarrollado y editado por Crave Entertainment

¡Agarrate a tu máquina y tratá de salvar tu vida! Este juego furioso, al estilo Hydro Thunder, hará temblar la pantalla de tu Dreamcast. Surf Rocket se basará en el vértigo acuático; elegirás una de seis máquinas, y recorrerás cinco juegos diferentes. En el modo Campeones correrás por siete canales donde los controles estrechos te permitirán eludir obstáculos, pasar a rivales y realizar acrobacias en el aire. Esta versión sólo presenta una carrera para dos jugadores en pantalla dividida, pero eso es todo lo que necesitás para mojar tus skis.



Acción / Aventura

1 Jugador

DINO CRISIS

Antiguamente, cuando las consolas eran de 16 bits, uno de sus amigos vivió una gran aventura llamada "Solo en la oscuridad" o "Alone in the Dark". Pocos bits después, 16 para ser exactos, otros amigos suyos de agencias gubernamentales vivieron experiencias increibles que pasaron a ser catalogadas como los casos "D", "Enemy Zero", o , la más fantastica de entonces, "Resident Evil".

Ahora una nueva agente secreta sale para resolver las más peligrosas misiones de "Dino Crisis".
La agente necesita ayuda,le encomendó una misión aparentemente rutinaria, rescatar de una jungla perdida a un extravagante genio que había encontrado una forma de obtener energía gratuita. Pero lo que parecía una apacible misión se fue complicando desde el principio. Todo comenzó con la desaparición de uno de los miembros del equipo que no descendió donde debía con el paracaídas. Luego en el complejo donde debía estar el científico comenzaron a suceder cosas extrañas. Algo ha hecho desaparecer toda forma de vida y el terror sólo acaba de empezar...

GRÁFICOS

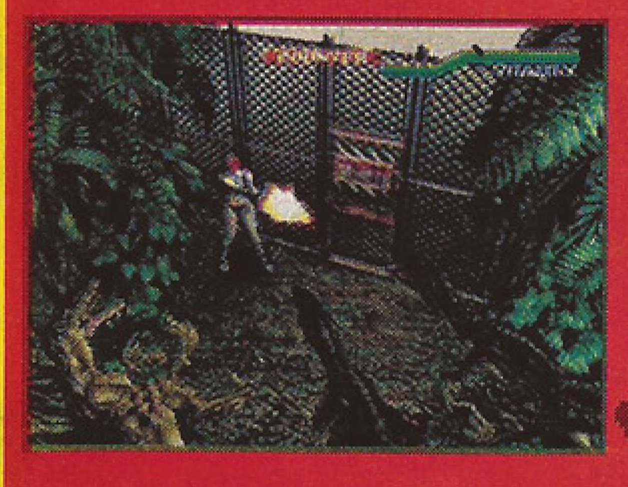
Las cosas no son tan malas como pudieran ser. La visibilidad es buena, mucho mejor que en otras plataformas inferiores en las que se han realizado misiones. No se aprecia ningún signo de deformación de los parajes, aunque bien pudiera deberse al oscuro ambiente que reina.
El modelado de los elementos no se ve ensombrecido por la escasez de luz.
Gracias a un dispositivo conectado al circuito de cámaras del recinto se puede ver todo lo que sucede en la zona en la que estés, desde fuera. De hecho podrás usar esta vista porque da una idea global de la situación. Lo único malo es que como las cámaras están puestas en sitios fijos la perspectiva cambia continuamente y a veces resulta un poco desconcertante situarse correctamente en pantalla.
Lástima que no está adaptado a 60 Hz que mejorara la fluidez de lo que vemos y la velocidad a lo que lo captamos todo. Habrá que aguantarse con los 50 hz que somos capaces de ver.

MÚSICA

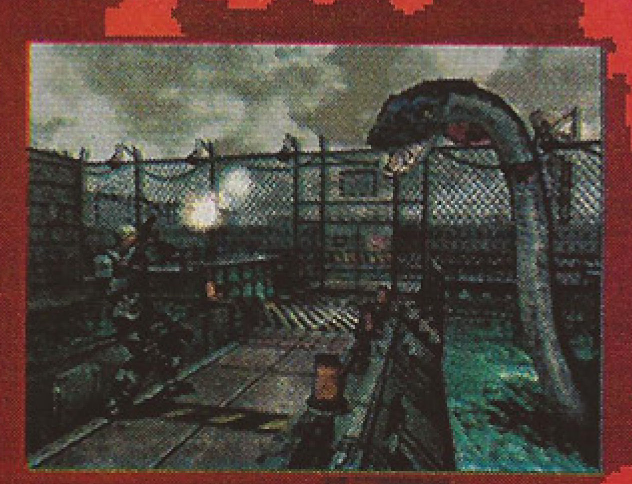
Todo es muy extraño. A veces se oyen de fondo extrañas y escalofriantes melodías que parecen querer avisar de que el mal anda cerca, haciendo que la tensión llegue a extremos aún más altos de lo que lo haría sin esas siniestras melodías.
La aparente tranquilidad que hay por momentos, no es capaz de engañarnos. De fondo se escucha un mundo lleno de vida a nuestro alrededor.

JUGABILIDAD

El control es muy sencillo. No se aprecian deficiencias en el terreno que provoquen lentitud en los movimientos. Todo el armamento está bien engrasado para que responda en su justo momento. Y no está nada mal la puntería, que aún con poca visibilidad sigue siendo soberbia.
El uso de la cantidad de armas a nuestra disposición es simplicísimo. Apuntas, presionás el gatillo y ya está. Hasta un bebé podría hacerlo sin dificultad.
La variedad del armamento es buena, aunque se agradecerían armas más contundentes y no tanto rifle cargado con tranquilizantes. Por otro lado la interfaz con los dispositivos digitales y con los ordenadores es muy intuitiva.







Creemos que nos va a llevar un buen rato desentrañar todo lo que aquí sucede. Aparentemente lo que pase al final dependerá en gran medida de las decisiones que vayamos tomando. Hay tres finales distintos para esta historia, que se verán muy influenciados por las relaciones con los compañeros. Haciendo las cosas bien para llegar al final bueno.
Todo lo que sucede en esta isla tiene un ligero parecido con esas historias que contaba compañera Claire Redfield, sólo que cambiando zombies por dinosaurios. Al menos las apariciones de los dinos son menos frecuentes, lo que compensa su inmensa fortaleza y lo difícil que resulta abatirlos a tiros. Tenemos las balas contadas y no podemos permitir abrir fuego gratuitamente. Además no debemos alterarnos porque hay que estar muy concentrado para resolver los puzzles y pequeños misterios que seguro vamos a encontrar en el transcurso de esta historia.
Hay algo que no nos gusta porque, aunque nos facilita las cosas, traiciona nuestro espíritu aventurero. Además veo un más que sospechoso parecido con una antigua misión que realizamos la plataforma PlayStation. Es más diríamos que es exactamente idéntica...



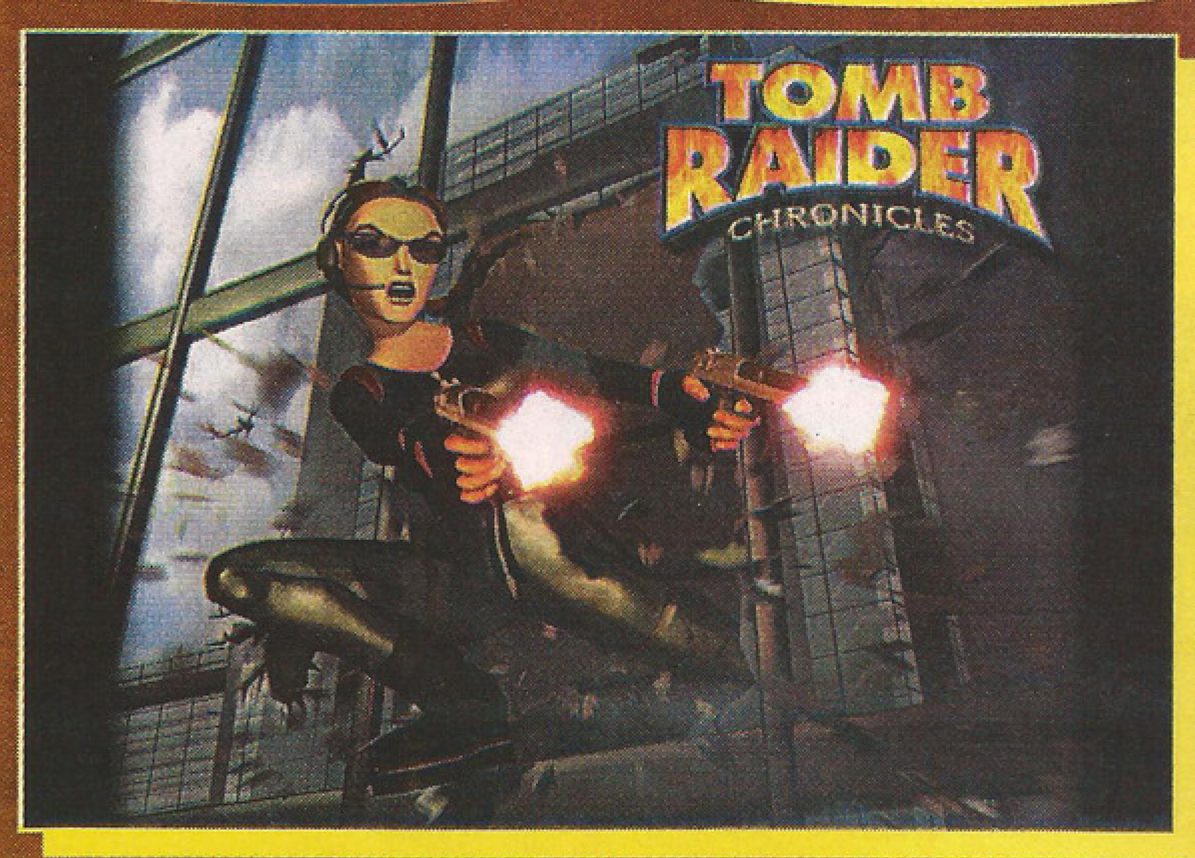




dreamcast preview

Acción / Aventura

1 Jugador



Admirada por muchos, odiada por pocos, convertida en mito erótico y estandarte de una generación consolera, la heroína por excelencia del mundo de los videojuegos regresa con el enigma de su muerte y el posible poner punto y final de sus aventuras tal y como las conocemos. Como compensación hasta que la veamos de nuevo Eidos nos regala un GD que condensa la magia de los cuatro Tomb Raider anteriores. Alguien que protagonice videojuegos, cómics, una película con Angelina Jolie o multitud de páginas en internet decentes y no tan decentes, no puede ser un personaje cualquiera. Hace cinco años nada menos que aparecía en PlayStation y Saturn un juego de aventuras que tenía buena pinta, su protagonista, una exhuberante expedeóloga, pero al que nadie imaginaba un triunfo como el que cosechó. ¿Las claves del éxito? Envolvente trama, endiablada jugabilidad, soberbios gráficos y una banda sonora que quitaba el hipo, aunque todas estas claves del juego se pueden condensar en dos palabras: Lara Croft, personaje carismático como pocos en la historia, no de los videojuegos, sino del entretenimiento en general, que causó un revuelo que hizo que su fama trascendiera hasta límites insospechados.

Claro, que al final a base de exprimir a la gallina de los huevos de oro, el público quedó un poco saturado y harto de ver a Lara hasta en la sopa. Con cuatro juegos a sus espaldas, la saga exigía cambios y Eidos no tiene pensado defraudarnos, aunque antes de darle un vuelco a la historia de Tomb Raider ha decidido dejar este impagable regalo un poco para la nostalgia y para los que no olvidamos a Lara tal y como la conocimos.

Parece que Lara ha muerto. La primera secuencia FMV que vemos muestra el funeral de Lara al que asisten sus más allegados. Desolados por lo sucedido, comienzan a recordar "crónicas" de sus aventuras. En Tomb Raider Chronicles vamos a vivir los momentos más excitantes de la vida de Lara. Esos episodios que se nos escaparon en anteriores entregas, pero que merecen ser rescatados antes de caer en el baúl del olvido.

Como anticipo para el futuro, podemos decir que las próximas entregas de la serie se prevén muy distintas. Se especula muy seriamente con la posibilidad de que veamos el lado oscuro de Lara, incluso teniendo que entrar a robar en el Louvre, por ejemplo. Se dice también que el juego ganará en estrategia con la inclusión de puntos de experiencia que permitan que potenciemos determinadas habilidades de Lara... pero esto es otra historia. Mientras contentémonos con el presente, Tomb Raider Chronicles.

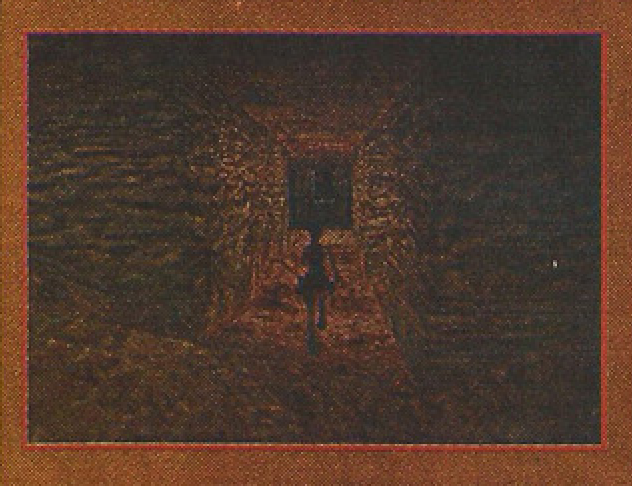
GRÁFICOS

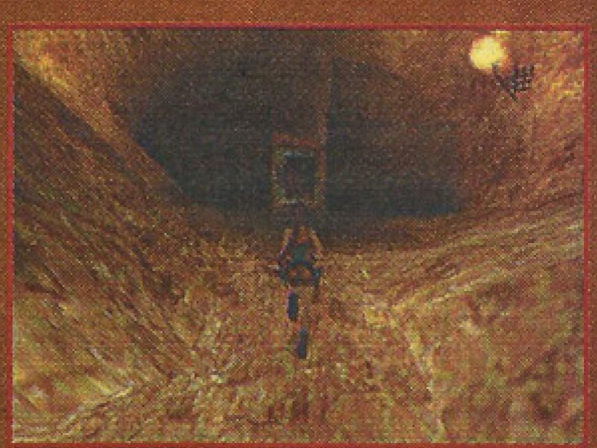
Gracias al cielo no asistimos a una conversión porque este Tomb Raider va a salir a la vez más o menos para PsOne y para Dreamcast. Esto evita que los programadores se hayan conformado con pasar tal cual la versión de Play como ya hicieran con Last Revelation. Tampoco es que se hayan gastado en demostrar las posibilidades de la consola blanca, aunque al menos esta vez las diferencias son más notables.

Los personajes están muy bien hechos, sobre todo Lara, cuyo número de polígonos aunmenta exponencialmete para bien con cada capítulo de sus aventuras. Sus formas están aún más redondeadas si cabe en esta entrega, lo que unido a la diversidad de modelitos que luce durante el juego da un resultado bastante "agradable" a la vista.

El engine realiza un trabajo magnífico. No debe ser demasiado fácil mover unos escenarios tan inmensos y detallados con tanta facilidad. Las texturas están también a gran nivel y gracias al Antialiasing de DC nos libramos de esos pixels tan molestos a los que ya nos tenía acostumbrados Playstation.

Si no le damos más puntuación a este apartado es por la presencia de algunos defectos gráficos como es el hecho de que al rozar la pared







nos "integremos" un poco en ella o alguna ralentización esporádica cuando el lector comienza a leer en otra parte del GD. Otro motivo por el que pierde nota es por la ausencia de un modo a 60 Hertzios, que hubiera sido de agradecer, no porque se haga imprescindible sino porque como hemos comprobado en otras ocasiones mejora apreciablemente la fluidez de la imagen.

MÚSICA

Estamos hablando de un Tomb Raider. ¿Qué podemos esperar sino una obra maestra? Las melodías son de tan alto nivel como en el resto de la saga. No actúan siempre, pero cada vez que lo hacen cumplen perfectamente con su objetivo, que suele ser crear ese ambiente casi mágico de tensión que sólo los grandes títulos son capaces de proporcionar. La calidad de la música y lo bien empleada que está ya no sorprenden tanto como antes, aunque no por ello deja de ser buena.

SONIDO FX

Los sonidos son de lo más variado y contribuyen perfectamente a que nos integremos en el ambiente en el que se desarrolla la acción. Merece la pena destacar su papel cuando no hay ninguna melodía de fondo, puesto que se encargan de llenar ese molesto vacío que podría darse.
Lo único que estropea el buen papel de los fx son los diálogos. Habrá que saber inglés si queremos entendernos con Lara y el resto de los personajes que aparecen en la aventura. Para solucionar este problemita tenemos subtítulos en pantalla, que nos permitirán seguir la historia sin dificultad, de todas formas, una lástima que no se hayan traducido, en estos tiempos en los que la traducción es algo que se está incorporando cada vez más...algo inexplicable que un título de este calibre no venga con speech en castellano...

JUGABILIDAD

El control de es fácil e intuitivo. Eso no quita que tengamos que estar practicando un poquito antes de manejar con suficiente soltura a nuestra heroína. La cantidad de acciones que Lara podrá realizar se han visto incrementadas una vez más y ya nos acercamos a una capacidad de movimientos parecida a la de una persona real. Como novedad hay que destacar que en esta entrega hemos "ganado" algunos de los movimientos de Solid Snake como por ejemplo dormir con cloroformo a guardias, o habilidades de camuflaje.
Los enemigos y los puzzles siempre han estado magistralmente combinados en los episodios anteriores. Esta vez la combinación es un poco más irregular según el nivel del juego en el que nos encontremos, así habrá algunos muy intensos y otros en los que no llegaremos a usar las armas ni una vez.
Otra de las constantes de la saga ha sido la gran durabilidad de cada juego. Esta vez no ha sido una excepción y casi se podría decir que tenemos cuatro juegos de considerable duración en uno. Exactamente uno por cada flashback del pasado de Lara. En concreto estos son los cuatro niveles en los que jugaremos:

ROMA: Empezamos en esta localización con la clásica fase de "entrenamiento", donde le tomamos la mano al juego. Es quizá el nivel más frenético de todos y en él veremos a la Lara que todos conocemos de anteriores partes.

SUBMARINO RUSO: Es la fase más misteriosa de todas. Se desarrolla íntegramente en el espeluznante interior del submarino.
Como aquí hace más frío que en la capital italiana ya no podremos llevar nuestro típico atuendo, así que veremos a Lara con la ropa típica ártica que usan los militares para camuflarse.

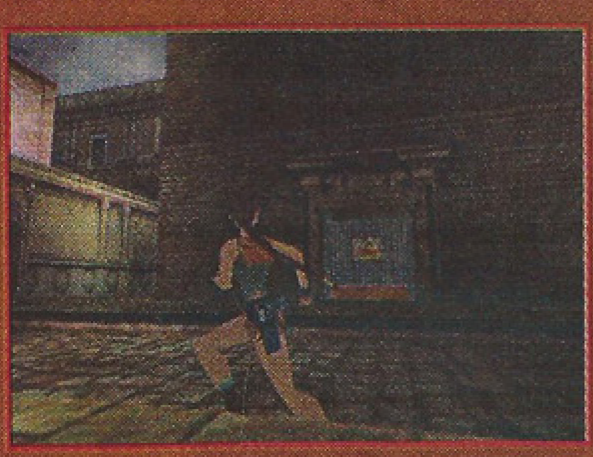
IRLANDA: La Larita más joven de todas aparece en este recuerdo. Nada menos que 16 años para resolver una cantidad enorme de puzzles que compensan la imposibilidad de usar armas, ya que somos legales y no vamos a infringir la ley estando en posesión de armas sin haber cumplido los 18.

TOWER BLOCK: Este es el nivel indicado para los que disfruten con las aventuras fantásticas. Nos infiltramos en la base de Von Croy y como buenos espías iremos equipados con tecnología puntera y un ajustado mono de cuero negro al más puro estilo Matrix o Misión Imposible.

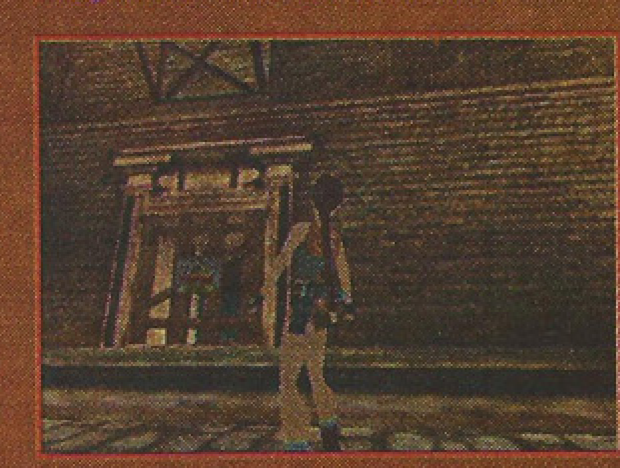
Al final de todo se desvela la pregunta que muchos aún tienen en mente ¿Habrá muerto realmente Lara?. No esperes que te lo digamos nosotros porque no queremos revelar el final del juego, sólo vas a tener una forma de averiguarlo, consiguiendo el juego.

CONCLUSIÓN

Tomb Raider Chronicles es un tipo de juego recomendable para todos los aficionados de los videojuegos en general, pero por supuesto, si sos un fan de Lara o simplemente te gustan los juegos de aventura hazte con él porque estamos seguros de que lo vas a disfrutar a lo grande.
El único detalle negativo es que el juego no incluya novedades lo suficientemente contundentes como para justificar la evolución de la saga de la Croft durante 5 capítulos. El juego sigue siendo más de lo mismo, que necesariamente no es algo negativo pero que defrauda a los que siempre exigimos el máximo a los programadores, guionistas y demás equipo de desarrollo. En definitiva la esencia de sus cuatro predecesores, compra obligada para los fans de la saga y los amantes de las aventura, como un magnífico recuerdo de la serie.







trucos

Muppet Race Mania



Playstation

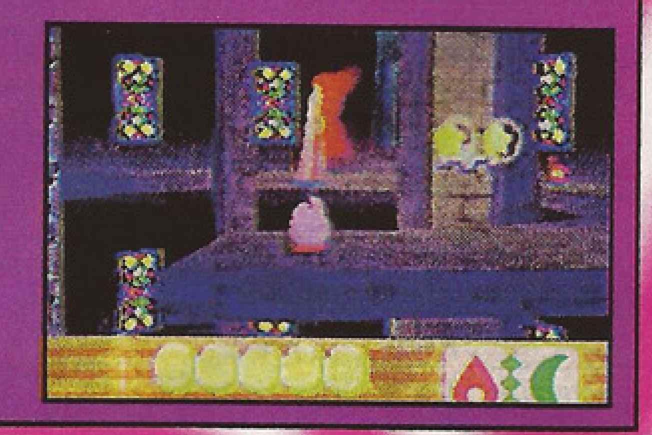
Desbloquear todos los Muppets y Vehículos, y Todas las Pistas
En la pantalla Presionar Inicio, presioná los siguientes botones para desbloquear los trucos correspondientes. Si ingresás el código correctamente, el nombre del truco aparecerá en la pantalla.
Todos los Muppets y Vehículos: Presioná Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, X, Círculo.
Pistas con Arcos: Presioná Cuadrado, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo.
Créditos y Pistas finales: Presioná Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X.
Pista Fraggle Rock: Presioná X, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.
Resetear Trucos: Presioná Triángulo, X, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, X, Triángulo.
Pista Studio: Presioná Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
Jugar en Pistas finales: Para acceder a Pistas finales luego de desbloquearlas, elegí Opciones en el menú principal, luego seleccioná The End. Cuando aparezcan los créditos, presioná Incio para abrir una lista de Pistas finales que podrás elegir.



Nintendo 64

Kirby 64: The Crystal Shards

Todos los poderes: durante el juego, agarrá los ítems para tener los poderes:
Cutter: boomerang
Cutter + cutter: blade boomerang
Fire + Bomb: fireworks
Fire + fire: fire bird
Fire + ice: fire/ice blower
Fire + cutter: fire sword
Spark + cutter: electrical. Double bladed sword.
Spark: electric shock
Bomb + Cutter: hook bomb
Bomb: bomb
Bomb + Spark: light bulb
Bomb + bomb: misile launcher
Ice + Cutter: skate
Ice + Ice: snowball
Ice: ice blower
Ice + Spark: refrigerator
Ice + Needle: snow flake
Needle: spike ball
Needle + Spark: thunderbolt
Needle + Needle: spike gadgets
Needle + Cutter: bite
Needle + Bomb: spike bomb
Fire: fire ball
Ice + Bomb: snowman bomb
Spark + Spark: electric ball
Fire + Spark: fire solar
Fire + Needle: fire arrow
Fire + Stone: rock shooter
Stone + Bomb: dynamite
Stone + Cutter: stone cutter
Stone Ice: Skating soap
Stone Needle: drill
Stone + Spark: electric rope
Stone + Stone: big rock
Stone: rock
Modo boss battle y Opción movie viewer: en el modo adventure, terminá el juego con el 100% ewn el ranking
Opción sound test: en el modo adventure, terminá el juego.

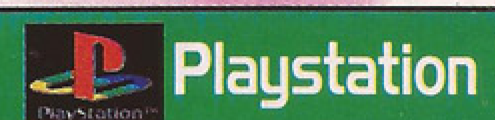


Alien Resurrection

Playstation

Menú Truco:
En el menú principal, presioná Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba, R2. Si ingresás el código correctamente escucharás un sonido. Elegí Opciones, luego seleccioná Menú Truco para activar los trucos.
Modo Búsqueda
En el menú principal, presioná Cuadrado, Arriba, Abajo, Círculo, Izquierda, R1. Si ingresás el código correctamente escucharás un sonido. Elegí Opciones, luego seleccioná Búsqueda para elegir el modo Búsqueda.

NCAA GameBreaker 2001 — Playstation



En el menú principal, elegí Personalizar, luego seleccioná Easter Eggs. Elegí Agregar Ingreso, luego ingresá cualquiera de las siguientes contraseñas. Si lo hacés correctamente, aparecerá en la pantalla verde.

Todos los atributos de los jugadores a 99: BEAT_DOWN

Mejores pases: GO_DEEP

Mejor Brazo rígido: HAMMER

Equipo grande versus Equipo pequeño: BIGandsmall

Todos los jugadores Blue-Chip: motivate

Mejor Defensa en Modo Temporada: PHYSICAL

Super Estadísticas de Corredor: REAL_ESTATE

Super Estadísticas: Vers

Super Jugadores Walk-On: FRANKENSTEIN

Ver Créditos: HOLLYWOOD

Playstation 2 — Swing Away Golf

Desbloquear todos los personajes:
En el menú principal, presioná L2, R2, L2, R2, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, L1, R1. Si ingresás el código correctamente, escucharás unas campanas. Seleccioná Modo Normal, luego Stroke. Todos los personajes estarán disponibles.

Dreamcast — Tomb Clancy's Rainbow Six

Munición infinita: durante el juego, cuando te quede solamente una bala, cambiá de arma y equipá la anterior nuevamente.

Trucos durante el juego: (digitá los siguientes comandos, teniendo en cuenta los controles, si es analógico "A", y si es digital "D").

Personajes deformados: mantené ← (A) + ↓ (D) y apretá Y.

Personajes en 2D: mantené ↓ (A) + ↓ (D) y apretá Y.

Personajes con cabeza grande: mantené ↑ (A) + ↓ (D) y apretá X.

Desconectar inteligencia artificial: mantené apretado ↑ (A) + ↓ (D) y apretá Y.

Personajes inflables: mantené apretado ↓ (A) + ↓ (D) y apretá A.

Aliados invencibles: mantené apretado ← (A) + ↓ (D) y apretá A.

Personaje invencible: mantené ↑ (A) + ↓ (D) y apretá A.

Personajes con cabeza grandota: mantené apretado ← (A) + ↓ (D) y apretá X.

Modo Polska: mantené apretado ↓ (A) + ↓ (D) y apretá X.

Personajes con extremidades "sobresalientes": mantené apretado ← (A) + ↓ (D) y apretá B.

Modo death: mantené → (A) + ↓ (D) y apretá A.

PC — Worms Armageddon

Trucos: durante el juego, completá los objetivos para habilitar los trucos.

Arco y flecha poderoso: en el modo entrenamiento, fase Euthanasia, conquistá la medalla de oro.

Granada poderosa: en el modo entrenamiento, en la fase Artillery Range, conquistá la medalla de oro.

Revólver potente: en el modo entrenamiento, fase Rifle Range, conquistá la medalla de oro.

Super Banana Bomb poderosa: en el modo Intentar una misión, completá la fase 33.

Escenarios indestructibles: en el modo Intentar una misión, completá la fase 25.

Jetpack ilimitado: en el modo Intentar una misión, completá la fase 8.

Visión láser: en el modo Intentar una misión, completá la fase 4.

Fase Worm Age: en el modo Intentar una misión, en todas las fases, conquistá la medalla de oro y grado de Elite.

Baja gravedad: en el modo Intentar una misión, completá la fase 20.

Personajes ensangrentados: en el modo Entrenamiento, fase Basic Training, conquistá la medalla de oro.

Personajes invencibles: en el modo Jugar un Deathmatch, conquistea el grado de Elite.

Personajes invisibles: en el modo Intentar una misión, completá la fase 16.

Personajes rápidos: en el modo Intentar una misión, completá la fase 13.

Arma oveja: en el modo Entrenamiento, fase Super Sheep Racing, conquistá la medalla de oro.

Cartas Gamemaníacas

Continuamos con la carta de la edición pasada.

14) La estación eléctrica.
En la estación eléctrica toparás con una caja de mandos que se alimenta de energía a través de un terminal secundario. Andá ahí para poder operar la caja de mandos manualmente. El objetivo ahora es fijar un valor de corriene que abra las dos puertas.
Cada puerta se abre con una corriente distinta. Con los interruptores rojos aumentás la corriente y con los azules la disminuís.
La 1° puerta se abre con ROJO, AZUL, AZUL, AZUL.
La 2° puerta se abre con AZUL, ROJO, AZUL, ROJO.
La habitación de la izquierda contiene el fusible y la derecha contiene la esperada Magnum o lanzagranada.
15) Combate las llamas.
Ahora tendrás que dirigirte en dirección a la manguera anti-incendios, la cual podrás sacar con la llave inglesa. Una vez hecho esto, andá a la parte en donde las llamas te impedían el paso hacia la oficina de ventas.
16) La oficina de ventas.
Dentro de la oficina Murphy Seeker se está convirtiendo en zombi.
Encima de la mesa hay un control remoto, usalo para ver un anuncio que es un producto UMBRELLA (este es aleatorio en cada partida).
Cuando tengas el código y hallas abierto la puerta, entrá y encontrá el aceite de recambio que tenés que combinar con el aceite de máquina.
17) Toreando al gusano.
En su trayecto al tren, el piso se romperá y caerás en un subterráneo, en donde te encontrarás con un gusano gigante.
Para salir de aquí, tienes que activar los 2 interruptores antes de que el gusano te atrape.
18) Todo preparado para la huida.
Por fin, en el tren, tienes que poner la mezcla de aceite, el cable y el fusible para que funcione.
Cuando estés escapando, Nemesis aparece.
Lo más recomendable es que evites pelear con él, ya que a fin y al cabo Mikhail se encargará de Nemesis.
Esta ha sido la 1° parte de la guía RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS y más adelante, les mostraré el final de esta historia sin escape de Nemesis.
Los saluda Osvaldo H. Guerri.

Osvaldo H. Guerri
Mar del Plata - Bs. As

Amigazos de Action:
Sin preámbulos paso directamente a la segunda parte de mi informe sobre **MEDIEVIL:**
Dan's Crypt:
Ahora que tenemos la masa, el garrote y la habilidad de empujar con el hombro, podemos volver a este lugar y usar cualquiera de los 3 en una pared que se ve de color más claro. Al romperla encontraremos un cuarto secreto, donde podemos tomar una vida y 2 cofres de dinero. Salimos del nivel.
Scarecrow Fields:
Avanzamos eliminando los espantapájaros hasta llegar a un lugar donde hay un robot gigante. Para derrotarlo elegimos las dagas y les disparamos en la cabeza. Cuando ésta cae, pasamos por debajo de sus piernas y le disparamos al duende que lo maneja por la espalda. Una vez derrotado nos deja la MOON RUNE. Volvemos sobre nuestros pasos hasta una casa donde podemos usarla. Entramos y tomamos la EARTH RUNE. Regresamos al lugar donde enfrentamos al robot y la usamos en el portón.
Continuamos avanzando hasta enfrentar a otro robot, que derrotamos de la misma manera y obtenemos la CHAOS RUNE, usándola en el portón allí mismo.
Corremos hasta llegar a un establo. Del otro lado del mismo hay un cofre que contiene un dragón, y que si lo liberamos nos ayudará a eliminar los enemigos. Llegamos hasta un lugar donde hay una serie de sectores circulares con trampas. Pasaron el primero, el segundo, el tercero, el cuarto, pero en el quinto cruzamos de largo por la primera salida y entramos en la segunda, donde hay un cofre con dinero y la HARVESTER PART. Regresamos al establo y entramos. Subimos hasta la pasarela superior y movemos la palanca para bajar la máquina. Usamos la parte que obtuvimos y la misma abrirá un agujero. Avanzamos por el nuevo camino para tomar un cofre de dinero, una vida y el cáliz. Regresamos por el mismo camino de antes hasta la salida del nivel. Haciendo el 100% hablamos con Woden The Mighty para que nos obsequie su espada.
Pumpkin Gorge:
Entramos en el primer hueco a la derecha para encontrar la MOON RUNE. Rompemos una pared allí mismo para encontrar un cuarto secreto, donde encontramos dinero, el cáliz y energía. Al salir usamos la runa en una casa en el centro del lugar. Entramos y corremos en sentido horario sobre la plataforma para que suba y alcancemos energía y la CHAOS RUNE. Salimos y la usamos en la puerta a la izquierda. Ahora buscamos una puerta que se abre sola, en la parte de los hongos que suben y bajen saltamos hasta un camino a la derecha, encontraremos la EARTH RUNE. Volvemos y la usamos para poder subir la torre. En el tope tomamos la STAR RUNE y volvemos a la parte de los hongos. Esta vez seguimos derecho y usamos la runa en el portón. Derrotamos a la planta-pulpo golpeándola en los tentáculos y tomamos la TIME RUNE, que usamos allí mismo. Ahora podemos avanzar hasta la salida del nivel. Con el 100% Woden nos dará 2 cofres de dinero
The Pumpkin Serpent:
A la izquierda de donde empezamos encontraremos una olla de

Cartas Gamemaníacas

bruja, si usamos allí el WITCH TALISMAN, aparecerá una bruja que nos pedirá que derrotemos al Rey Calabaza. Nosotros le vamos a hacer el favor, por eso primero debemos encontrar y destruir 9 raíces y luego al rey. La primera está al comienzo del nivel, la segunda un poco más adelante, junto a un pozo, la tercera junto a una casa, la cuarta en una pared a la izquierda, la quinta a la derecha, sexta y séptima junto al rey, y octava y novena un poco más adelante. Derrotar al rey no es difícil. Si tenemos por lo menos 2 vidas, elegimos la maza y nos ponemos junto a él, golpeándolo sin parar y sin importar que él nos pegue, porque morirá primero que nosotros. Tras derrotarlo nos tiramos al pozo junto a la segunda raíz para tomar dinero, energía y el cáliz. Volvemos a hablar con la bruja, la cual nos recompensará con la primer DRAGON GEM. El 100% del nivel nos permite hablar con Warrior Queen y pedirle su Spear.

Sleeping Village:

La gente de este pueblo está embrujada por Zarok, por eso NO DEBEMOS MATARLA. Al empezar, a la derecha está la herrería y a la izquierda la iglesia. Avanzamos hasta la fuente, y a la izquierda hay una casa abierta donde tomamos la MOON RUNE. Un poco más a la izquierda entramos a otra casa. Movemos un barril hasta el botón en el suelo y usamos la runa en el portón. Bajamos la escalera, avanzamos y subimos por otra escalera. Arriba, rompemos los barriles que topan la jaula y tomamos la EARTH RUNE. Bajamos y la usamos en el segundo portón. Movemos la palanca y subimos de nuevo por la segunda escalera. Tomamos el LANDLORD'S BUST y salimos de la casa. Al hacerlo aparecerán los guardias de Zarok, que con ellos sí podemos acabar. Un poco más adelante hay un muelle con una escalera. Bajamos y movemos la palanca para la CHAOS RUNG, usándola en la puerta allí cerca, que es la biblioteca. Rompemos el estante más claro para conseguir el CRUCIFIX CAST y vamos a la herrería. Ponemos el CRUCIFIX CAST y el LANDLORD'S BUST en el fuego y usamos el fuelle para fundirlo. Logramos hacer el CRUCIFIX. Vamos a la iglesia y usamos el CRUCIFIX en la pared. Se abre un cuarto secreto donde tomamos la SAFE KEY. Salimos y vamos derecho hasta un lugar donde hay pasto y árboles, a la izquierda cruzamos una puerta para aparecer en una casa. Entramos por la chimenea y movemos la palanca.

Usamos la SAFE KEY en el armario negro para tomar el SHADOW ARTEFACT. Salimos de la casa y a la izquierda hay un agujero donde encontramos energía y el cáliz. Avanzamos hasta la fuente y a la derecha está la salida del nivel. Con el 100% podemos hablar con Ravenhooves y pedirle su Longbow.

The Asylum Grounds:

Avanzamos y en la primera bifurcación doblamos a la derecha. Hablamos con Jack of the green, el cual nos propondrá una serie de adivinanzas para poder pasar su laberinto. La respuesta a la primera adivinanza es "Estrellas", por lo que debemos encontrar y destruir 5 estrellas. La primera está al comienzo del nivel, la segunda atrás del dragón, luego tomamos la bifurcación de la izquierda y hacemos: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda y junto a la campana está la tercera, desde la puerta de salida, doblamos a la izquierda y luego a la derecha hasta el fondo, donde está la cuarta; volvemos a la bifurcación de la izquierda y ahora hacemos derecha, izquierda, derecha, izquierda para encontrar la última. Volvemos con JACK.

El segundo acertijo es "payaso". Hacemos el camino como si estuviéramos yendo hacia la cuarta estrella pero un poco antes de llegar nos damos cuenta de que se abrió una puerta a la izquierda. Seguimos por el nuevo camino y en el final encontramos un payaso y 5 carteles con caras llorando. Lo que tenemos que hacer es golpear los carteles para que giren y muestren caras sonriendo, los 5 al mismo tiempo, pero el problema es que cada uno se mantiene poco tiempo en esa posición. Lo que hacemos es darles un golpe a cada uno, y luego correr y darles un golpe más a los 5. Si nos salió, el payaso reirá. Volvemos con JACK.

La tercer adivinanza es "Elefante". Hacemos el mismo recorrido de antes pero ahora se abrió una puerta a la derecha. Seguimos hasta el final

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de marzo del 2001, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

de ese camino para encontrar la CHAOS RUNE. Volvemos al principio del nivel y la usamos para liberar al ratoncito que está en la jaula.
Ahora debemos hacer que nos siga todo derecho esquivando los gatos hasta que al final del camino se encuentre con un elefante, el cual se asustará y romperá una pared. Cerca de allí está el cáliz. Volvemos con Jack.
El cuarto acertijo de Jack tiene por respuesta "Fuego". Seguimos por el camino que abrió el elefante y caemos por el agujero al final. Salimos de este nuevo cuarto y afuera empujamos los 3 bloques con fuego hasta las marcas enla pared. Entramos de nuevo y nos paramos sobre la luz en el centro del cuarto. Volvemos con JACK.
Después de hablar con él, hacemos de nuevo el camino detrás del elefante pero esta vez tomamos una bifurcación que se abrió a la derecha.
El último puzzle es una jugada de ajedrez, que no es difícil si sabemos jugar a ese juego. Debemos colocar cada pieza en el bloque de su mismo color, pero sólo se pueden mover como en el ajedrez de verdad, es decir, rey (rojo) en cualquier dirección sólo un casillero, reina (azul) en cualquier dirección todos los casilleros que quiera, torre (amarillo) los casilleros que quiera pero sólo en diagonal. Una vez puestos, caemos por la puerta que se abre y fin del nivel. Con el 100% Sturnguard nos dará su escudo de oro.
Antes de empezar con la tercera parte de **MEDIEVIL**, pido trucos para: BIOHARARD GUN SURVIVOR, WILD ARMS 2, CAPTAIN TSUBASA J, GUARDIAN'S CRUSADE, ALUNDRA 2, ISS PRO EVOLUTION 2000 y THE KING OF FIGHTERS'99.
Ahora sí, **MEDIEVIL** parte 3:
INSIDE THE ASYLUM
Nuestro objetivo en esta fase es ir destruyendo a todos los zombies que hay en cada cuarto para poder pasar al siguiente, de modo que lo mejor que podemos hacer es elegir el martillo, pararnos en un rincón con el poder cargado y que se acerquen si son machos.
Soltando el poder cuando se encuentren a una distancia prudencial y repitiendo, pasaremos de cuarto en cuarto sin mayores dificultades.
El mejor rincón para el primer cuarto es el inferior derecho, el segundo, el superior izquierdo (los cañones no nos disparan). En el tercero, también el inferior derecho, hasta que aparezcan los zombis gordos. Cuando eso suceda, empezamos a correr con el poder cargado y lo soltamos cerca de ellos. En el cuarto, nos mantenemos corriendo en círculos en sentido horario y golpeando zombis hasta que la puerta se abra (paciencia, tarda un poco). En el quinto nos paramos en el ángulo superior izquierdo. Una vez derrotados los zombis del lado izquierdo, usamos un arma arrojadiza (o el brazo si no queremos gastarlas) para acabar con los zombis del lado derecho. Finalmente, en el último cuarto tomamos dinero, el cáliz y la EARTH RUNE a la derecha. Usamos la runa en la jaula y hablamos con el Mayor. Tomamos la segunda DRAGON GEM y salimos del nivel. Con el 100% del nivel podemos hablar con Bloodmanath Skull Cheaver y pedirle prestada su hacha.
THE ENGHANTED EARTH:
Avanzamos y en la primera bifurcación doblamos hacia la izquierda. Cerca de la olla usamos el WITCH TALISMAN para llamar a la bruja, la cual nos pedirá que le consigamos 7 piezas de ámbar y nos meterá a la fase:
THE ANT CAVES: Avanzamos y en la primer bifurcación doblamos a la derecha para encontrar una mosca que nos pedirá que rescatemos a sus amigos para recibir una recompensa. Seguimos hacia adelante y cruzamos el portal. Ahora el tema es recorrer todos los túneles y pasadizos hasta encontrar 7 piezas de ámbar y 6 moscas. Una vez que lo logremos, volvemos al túnel más ancho y quebramos el cristal al final del mismo. Caen para enfrentar a la Reina de las Hormigas. Para derrotarla la golpeamos con el martillo en el pecho, cuando levante sus patas, una vez derrotada, salimos del nivel. La bruja nos obsequiará la CHICKEN DRUMSTICK y el rey de las moscas una oportunidad en el Hall of Heroes. Hablamos nuevamente con el rey de los Centauros y nos dará el Flaming Longbow.
THE ENCHANTED EARTH:
Avanzamos hacia la izquierda hasta unas escaleras de madera. Subimos a los carritos y llegamos al nido. Allá arriba empujamos los 3 huevos para encontrar la EARTH RUNE. Bajamos y la usamos en el portón que está antes de las escaleras. Avanzamos hasta una cabeza que tiene una puerta en la boca. Usamos el Shadow Artefact para entrar. Abajo, presionamos los bloques en este orden: fuego, tierra, agua y viento. Con esto liberamos a los demonios y se abren las puertas. En este cuarto tomamos el cáliz, el SHADOW TALISMAN y energía. Al salir observamos un portón a la derecha que todavía no podemos abrir. Volvemos a las escaleras y cerca de éstas hay 2 gárgolas. Usamos el SADOW TALISMAN en el bloque cerca de ellas para que las mismas no nos ataquen. Avanzamos y subimos a la plataforma donde tomamos la STAR RUNE. Esta empieza a flotar y las gárgolas nos atacan. Si tenemos por lo menos 3 vidas, la forma fácil de derrotarlas es equiparnos con el hacha y arrojársela sin parar, sin preocuparnos por recibir daño ya que ellas morirán primero. Sólo debemos cuidarnos de no caer de la plataforma cuando se inclina. Una vez derrotadas, vol-

vemos al portón, que ahora abrimos con la runa, y salimos del nivel. Con el100% Bloodmonsth nos dará mucho dinero.

POOLS OF ANCIENT DEAD:

Nuestro objetivo en esta fase es sencillo de explicar, pero difícil de concretar. Al empezar vamos hacia la derecha y hablamos con el banquero, el cual nos pedirá que recuperemos 8 cascos. Los mismos están entre todas las islitas que conforman la fase. Pero hay un problema: ninguna de nuestras armas funcionó contra los caballeros zombis.

Nuestra única alternativa es empujarlos con los hombres o usar el poder del martillo para que caigan al agua, cuidándonos de no caer nosotros. Después de atravesar el portón con la CHAOS RUNE saltamos a la derecha para consegir una vida. Una vez conseguidos los 8 cascos, se los entregamos al barquero para terminar el nivel. Con 100%, hablamos con DINK STEADFART y le pedimos su Magic Sword.

THE LAKE

Avanzamos por la pasarela inicial hasta el final sin saltar hacia ninguna otra. Luego doblamos a la derecha y buscamos la EARTH RUNE sobre otra pequeña pasarela. Detrás nuestro hay una casa con 2 puertas. Entramos por cualquiera y salimos por una tercer puerta a la derecha. Tomamos la CHAOS RUNE dentro de un bote. Volvemos por la pasarela inicial y saltamos hacia la que está justo frente a nosotros.

Al llegar a la pasarela circular que está sobre un enorme remolino, vamos hacia la derecha y colocamos la CHAOS RUNE en la primer máquina. Seguimos a la derecha y tomamos la TIME RUNE. Más a la derecha, usamos la EARTH RUNE. El torbellino se detiene. Caemos por el mismo. Allá abajo, hacemos el recorrido hasta el final, tomando el cáliz antes de salir. Afuera, cruzamos hacia la otra orilla y buscamos la STAR RUNE dentro de una casa. A la derecha hay una palanca que abre un portón que nos conduce hacia la pasarela inicial.

Volvemos hasta la casa con 2 puertas y salimos de nuevo por la tercera. Usamos la STAR RUNE en el portón para terminar el nivel. Con el 100% el Rey Centauro nos dará el Magic Longbow.

THE CRISTAL CAVES:

Nada más empezar, a la derecha vemos el cáliz. En la primera bifurcación, a la derecha. En la segunda, izquierda y tomamos la EARTH RUNE. Seguimos avanzando y la usamos para abrir la reja. Cruzamos y nos metemos en la pequeña cueva detrás de la cascada a la izquierda. Usamos los DRAGON GEMS en la figura en la pared para llamar a un dragón. Para derrotarlo, usamos el martillo para provocar un temblor y que caigan las rocas sobre su cabeza. Luego tomamos la STAR RUNE, la DRAGON ARMOUR y salimos de la cuevita. Seguimos hacia la derecha hasta caer cerca de la primer bifurcación. Tomamos hacia la izquierda y usamos la runa para formar un puente. Lo cruzamos y salimos del nivel. Con el 100% la primera nos obsequiará el LIGHTRING

THE GALLOWS GAUNTLET:

Avanzamos y en la primer bifurcación vemos una salida hacia la izquierda. NO tomemos esa salida, sigamos hacia la derecha, Cuando lleguemos a una enorme puerta de fuego, la única forma de atravesarla es vistiendo la DRAGON ARMOUR. Presionamos todos los bloques del otro lado para abrir todas las rejas del nivel. Volvemos al principio de la pantalla y tomamos la STAR RUNE. Presionamos el bloque que está al lado para abrir la reja donde está el cáliz. Usamos la runa en el portón a la derecha para terminar el nivel. Con el 100% el Rey Centauro nos dará una vida.

THE HAUNTED RUINS:

Soltamos a las gallinas para que se coman el alpiste que está sobre un bloque, así bajo el puente y podemos entrar al castillo. Subimos por la pared de la izquierda y en la pasarela tomamos la CHAOS RUNE a la izquierda. Bajamos por la derecha y rápidamente matamos a los demonios antes de que acaben con los granjeros. Apagamos el fuego con el martillo y pisamos en el bloque para liberarlos. Subiendo por una pasarela a la izquierda está el cáliz. Vamos a la derecha y subimos por unos cajones a otra pasarela. Bajamos por otro el lado y usamos la runa en el portón. Cruzamos el puente y entramos al otro lado. Al acercarnos al trono, el piso se abre y caemos. Avanzamos hasta una pasarela con 2 puertas y entramos en la de la izquierda. Tomamos la KING PEREGRIN'S CROWN y vamos a la puerta de la derecha. Volvemos a la sala del trono y usamos la corona para invocar al espíritu del rey, el cual nos teletransportará hacia otro lugar. Tomamos la EARTH RUNE y movemos la palanca. Ahora tenemos sólo 2 minutos para escapar del castillo. Para que no se abra el portón, debemos empujar a los 2 monstruos de roca para que caigan por el agujero. Volvemos al lugar donde liberamos a los granjeros y usamos la runa en la máquina que está en el cuarto allí cerca. Vamos hacia la izquierda y movemos la palanca junto a la catapulta para activarla. Nos subimos a la misma y fin de nivel. Con el 100% la Amazona nos proporcionará energía.

THE GHOST SHIP:

Nuestro objetivo es llegar hasta el otro extremo del barco, donde nos enfrentaremos al capitán del barco. Los esqueletos piratas sólo desaparecen cuando acabamos con su oficial (vestido de azul) con la espada mágica. Subimos al primer mástil, tomamos la MOON RUNE y las usamos en la puerta al principio del nivel. Entramos y tomamos la

Cartas Gamemaníacas

STAR RUNE. Seguimos avanzando y la usamos en otro portón. Subimos al segundo mástil y caemos. Tomamos la CHAOS RUNE, usándola en el tercer portón. Ahora, avanzamos hasta el extremo del barco. Para derrotar al capitán, usamos el garrote, le prendemos fuego y lo usamos en los cañones para acertarle con las balas. Una vez derrotado, volvemos a la parte de la hélice, subimos a una de las paletas y luego al ascensor para tomar el cáliz. Volvemos al estreno del barco y salimos del nivel. Con el 100% el caballero que nos dió el escudo de oro nos regalará mucho dinero.

Bueno, con esto doy por finalizado el anteúltimo informe sobre MEDIEVIL. Las respuestas que voy a dar este mes son para:

JUAN PABLO TIRADO FERNANDEZ:

RESIDENT EVIL1: Sí, es obligatorio que mates a la serpiente, ya que al hacerlo aparecerá Barry y te dará una cuerda para que puedas descender por el pozo.

JESUS BIDONE:

La diferencia de precios, como bien te contestó ACTION GAMES, se debe a que estas versiones piratas son muy baratas en relación a las versiones originales. Los CD'S originales de play, además de ser mucho más caros, vienen con un manual de instrucciones en la cajita, a la manera de los CD'S musicales, y la parte inferior del compact es de color negro.

En realidad no hay diferentes versiones de la consola. Lo que puede suceder es que las consolas más nuevas no lean los compacts piratas, lo que se "soluciona" agregándole un accesorio denominado "burbuja", que permite la lectura de estos CD'S (obviamente es una práctica totalmente ilegal).

Cuando compres accesorios o juegos para tu consola. Tené mucho cuidado. En cuanto a los juegos, creo que no hay problema, ya que las copias no autorizadas no arruinan tu consola (por ahora). El tema de los accesorios es más complejo. De todas maneras, te recomiendo que EXIJAS marcas, EXIJAS garantía. La piratería es un tema delicado, del que podría hablar muchas cosas, pero el espacio es oro, por eso invito a ACTION GAMES a que profundice el tema, y además realice el informe sobre PlayStation 2 que muchos quieren.

Gracias LEANDRO FERNANDEZ y NICOLAS ALVARGONZALES por estar de acuerdo con mis opiniones. LEANDRO, en el **SILENT HILL** si apretás L1, L2, R1 o R2 en el menú de opciones accedés a un menú secreto de opciones. NICOLAS, en el **RESIDENT EVIL 1** el ojo rojo del tigre está en la cabeza de un venado que está en un cuarto que está junto a la escalera donde bajás al segundo depósito (donde Chris encuentra a Rebecca). Este cuarto tiene puerta negra y no se puede abrir al principio del juego, sino después de conseguir la llave en la segunda mansión. Una vez que consigas la llave y entres al cuarto, mové la escalera hasta abajo de la cabeza, apagá la luz y buscá el punto brillante en la oscuridad. Esta piedra te permite tomar la pistola Magnum.

El **RESIDENT EVIL 4** (GUN SURVIVOR) ya salió para PlayStation y se puede jugar perfectamente con el Joystick.

Yo, por mi parte, necesito trucos para X-MEN MUTANT ACADEMY, FIGHTING FORCE 2, THE KING OF FIGHTERS'99 (personajes secretos y cómo formo los equipos para que me dé los dibujos que faltan en el Art. Gallery, menos The New and Old King of Fighters, Fatal Fury y Art of Fighting All Stars), ALUNDRA 2, BIOHARZARD GUN SURVIVOR, CAPTAIN TSUBASA J, DESTREGA, GUARDIAN'S CRUSADE y WILD ARMS 2.

Ahora les paso el final de **MEDIEVIL**:

THE ENTRANCE HALL:

Avanzamos hasta el centro de la sala y luego por el pasillo inferior. Corremos eliminando a los duendes y en la bifurcación bajamos por la escalera de la derecha para tomar el cáliz. Volvemos a la bifurcación y bajamos por la izquierda. Cruzamos la puerta para salir del nivel. Con el 100% el caballero que nos obsequió la espada mágica nos dará una vida.

THE TIME DEVICE:

Después de cruzar la entrada, vamos hacia la derecha y observamos la hora que marca el reloj que aparece delante nuestro. Volvemos sobre nuestros pasos y saltamos sobre las bases que nos hacen rebotar para alcanzar el reloj gigante. Lo ponemos en hora según sabemos y volvemos a la puerta de la derecha, ahora abierta. Recargamos energía y vemos que hay una vida que todavía no podemos tomar, porque la cubre un campo de fuerza. Ahora vamos a la izquierda y caminamos por las pasalelas hasta alcanzar la TIME RUNE.

Subimos de nuevo al reloj y avanzamos por la pasarela detrás de éste. Usamos la runa para que el ojo nos deje pasar. Volvemos al reloj gigante y lo ponemos en hora para que la puerta se abra. En el cuarto con el robot que gira, buscamos una plataforma a la izquierda, subimos y avanzamos por la segunda pasarela.

Tomamos la CHAOS RUNE en una plataforma cubierta por ruedas de piedra. Volvemos a la primer pasarela y usamos la runa en el portón al fondo. Ahora vamos por la tercer pasarela y saltamos en el tubo en el extremo. Del otro lado acomodamos los rayos rojos en forma de cuadrado para que se rompa el cristal y se desactiven los campos de fuerza. Ahora podemos tomar el cáliz, la EARTH RUNE y la vida al principio del nivel. Volvemos al cuarto que abrimos con la

CHAOS RUNE y usamos la runa en el portón.
Acomodamos el trencito para que entre en ese portón y nos subimos al mismo. Tras el viajecito, tomamos la MOON RUNE y volvemos por el mismo camino. La usamos en el segundo portón, movemos el tren de nuevo y viajamos de vuelta. Movemos el tren hacia el nuevo portón abierto, nos subimos y salimos del nivel. Con el 100% la princesa nos llenará la energía.
ZAROK'S LAIR:
Y llegamos a la fase final. Al ingresar al castillo buscamos en los cofres el GOOD LIGHTHING y luego nos paramos en el centro del cuarto. Zarok nos enviará su tropa de esqueletos guerreros, pero nosotros contaremos con la ayuda de los espíritus de nuestros amigos que aparecerán y se enfrentarán a éstos. Nuestra tarea será curarlos mientras pelean, brindándoles nuestra energía con el GOOD LIGHTHING. No importa cuánta energía perdemos, debemos evitar que mueran ya que al derrotar a los esqueletos malvados cada uno que sobreviva, nos dará una botella de vida. En su segundo intento, Zarok nos enviará a su guardaespaldas, Lord Kardok, un enorme esqueleto montado a caballo. La mejor opción es mantenernos pegados a él y darle con la MAGIC SWORD sin parar. Perderemos 2 vidas, pero Zarok es fácil. Cuando nos ataque (transformado en un enorme demonio) debemos correr en círculos con el Dash. Cuando lo cubre un campo de fuerza azul es totalmente invulnerable. Sin embargo, hay algunos segundos donde se queda quieto y pierde el campo. En ese momento debemos aprovechar y avalanzarnos sobre él con ma MAGIC SWORD, o dispararle desde lejos con la THROWING y AXE, aunque le sacaremos menos energía. Cuando esté a punto de morir, cargará una bola de energía que lanzará en todas direcciones, pero si nos mantenemos corriendo pegados a la pared no nos alcanzará. Esperamos que empiece a corrernos de nuevo y repetimos la táctica.
Una vez derrotado podemos saltar el joystick y disfrutar del final del juego.
Bueno, con eso doy por terminado mi informe y mi carta de este mes. Chau, hasta la próxima. Gracias por el CD del Nº 98.

Hernán Jorge Kralj
Isidro Casanova - (Bs. As.)

Hola Action Games y amigos gamemaníacos:
Soy Jesús Bidone y les escribo junto a mis dos hermanos, Miguel y Leonardo, que son los encargados de recopilar trucos y passwords de juegos de la vieja y archiconocida consola de los noventa, Sega Genesis 16 bit, máquina, dicho sea de paso, que poseemos hace ya cinco años aproximadamente.
Les escribo desde el bario de Constitución (Capital Federal), por ahora. Se preguntarán el por qué de la aclaración de "por ahora". porque en los próximos días me estoy mudando junto a mi familia ¿saben dónde? No me mudo a San Cristóbal, ni tampoco a Cláypole, ni mucho menos a Mar del Plata y Bahía Blanca. Me mudo para mi infortunio a ¡¡¡Córdoba, Capital!!!.
Qué unlucky (mala suerte en inglés).
Porque hace 8 años que vivo en Bs. As., y hace casi 5 años que sigo Action Games, acá en Bs. As. de alguna manera yo ya conozco la mano, por decir de alguna manera. Sin ofender a los que le gusta Rodrigo y la Mona Gimenez, pero voy a tener que soportar esa música, cosa que no me gusta, ya que me gusta la música pop nacional e internacional y me gusta cómo toca la guitarra Carlos Santana. Además voy a escuchar todo el día el acento cordobés (sin ofender a nadie), me voy a tener que acostumbrar sólo a algunos de los programas favoritos de TV y radio, por medio de las repetidoras, ya que no pasan todos los programas y por último, tendré que cambiar de colegio, todo un problema en estos días. En fin, espero que el cambio sea menos problemático, de cómo lo describo, ya que al fin y al cabo mi papá y la mayor parte de mi familia es oriunda de Córdoba.
Bueno, aquí van algunos passwords y trucos, todos para Sega Genesis 16 bit.

Splatterhouse 2 (passwords) (***Mega***)
Nivel 2: EDK NAI ZOL LD
3: IDO GEM IAL LDL
4: ADE XOE ZOL OME
5: EFH VEI RAG ORD
6: ADE NAI WRA LKA
7: EFH XOE IAL LDL
8: EDK VEI IAL LDL

Where in the world Carmen Sandiego (**Carmen Sandiego**) (***Mega***)
Categorías: Sabueso, clave: dbt
Detective Privado,: mBz
Investigador,: Wbp

Mig 29 (***Mega***) (Password)
3º) FCZBNASMMTNHLD
4º) VUVTJIDNWXRNSE
5º) XDVMYQWXQDJPG

Speedy Gonzalez (Password) (***Mega***)
2: 500999
3: 343003
4: 830637
5: 812171
6: 522472

Jurrasic Park 1: (Password) (***Mega***)
DR. GRANT
1 - ORITRMAG
2 - 277166RO
3 - 4BFP64VO
4 - 64DHCDEF
5 - 85BGLNTH
6 - AH74SEJC
7 - C7UBL67U
RAPTOR
1 - 62160025

Cartas Gamemaníacas

2 - IZ1G0027
3 - K21G0029
4 - M21G002B
5 - 021G002D
Ecco the Dolphin II - Passwords (***Mega***)
Niveles
2 - EMZGRFEB
2 - UMDWQCZA
4 - CZPQAFYA
5 - CPQMSMDB
6 - GRAOBPDB
7 - WNAACCZ
8 - SPGVJWEB
9 - IIOEPZWA
10 - GNUKAVCB
(Tengo más claves para mandarlas en próximas cartas).

Jesús Alberto Damián Bidone
Capital

Hola amigos de Action Games. Me llamo Edgardo David Vera. Tengo 15 años. Poseo una Sega genesis y una consola Playstation, basta de charla y vamos a los trucos, primero empecemos por ***Sega Genesis***.
Die Hard Trilogy: cuando estés en la pantalla de loading, antes de que desaparezca hacé la siguiente secuencia C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y, si lo hiciste bien, cuando pongas pausa en el juego aparecerá un menú de opciones secretas.
Maximum Force: Para jugar en el modo Arcade andá a option e ingresar rápidamente X Y X X Y X X X X Y X X X X Y escucharán un sonido que confirmará que el truco ha salido.
Para Sony ***Playstation***.
Test Drive 5:
Para habilitar todos los autos poné en la pantalla de record el nombre RONE listo ahora podrás disfrutar de todos los autos disponibles para elegir. Recordá que el nombre debe figurar en la tabla de records.
Moto Racer: todo los circuitos: en la pantalla de presentación apretá rápidamente ↑ ↑ ← → ↓ ↓ ■ R2 ▲ X.
The Lost World: Password para acceder a todos los niveles: ■ X ● ▲ ▲ X ■ ● ▲ ● X ■.
Eliminator: Estos códigos se ingresan en la pantalla de selección de ID
NIVEL EXTRA: WAKY LEVL
NAVE CADILLAC (MEAN MACHINE) NEWWEELS
INVENCIBLE: CLEVALAD
ARMAS PRIMARIAS AL MAXIMO: GUNCRAZY
ARMAS SECUNDARIAS AL MAXIMO: MAXMEQUI
Todos los ítems de tiempo les dan 10 minutos más: WAITABIT
Rampage 2 Universal Tour; Pongan estos códigos en el menú de passwords para habilitar a los distintos personajes que podrán usar durante el juego.
Jugar como George: 5M14N
Jugar como Lizzie: 54UR5
Jugar como Ralph: LUPU5
Jugar como Myukur: NOT3T
Jugar como Myukur (color magenta): B164L
Bueno, ya está, ocupé mucho espacio, pero antes quiero que me digan trucos, estrategias o tácticas del juego **Resident Evil 2** para ***Playstation***. Me quedé en el último pico donde está el reloj hay un 5 wicht y dice Yes o No. Yo apreté el botón X en Yes. El reloj anda y después se queda trabado y no puedo abrir ninguna puerta. Por favor, me pueden decir dónde está el reloj y qué tengo que hacer, gracias por todo. Chau, amigos gamemaníacos.

Edgardo David Vera
Moreno - Bs. Aires

Minas, 8 de diciembre de 2000
Hola amigos de Action Games, me llamo Ramiro García y es la primera vez que les escribo. Tengo un SNES y un PLAYSTATION.
Quisiera que me manden trucos o estrategias de: RE Survivor, y saber si va a salir el RE Code Veronica para Playstation.
PSX: **RE3 NEMESIS**:
Para conseguir armas infinitas tenés que pasártelo luego te va a aparecer un nuevo juego, Los mercenarios, reuní suficiente dinero para comprar alguna.
PSX **MK TRILOGY**: Elegir pantalla apretar STAR y arriba
PD: Les escribo desde Minas, Uruguay 33-964
¡Aguante la Action Games!

Ramiro García
Minas-Lavalleja - Uruguay

¡Hola amigos de Action games!
Soy Antonio Gómez y leí en la revista que gané un CD de PlayStation. Perdón por haberme retrasado porque aquí, en Montevideo las revistas llegan con retraso. Estos son los trucos:
Worms 2 (***PC***)
Poné de nombre a tu equipo TEAM 17 MICRO PROSE y cuando juegues tendrás todas las armas.
Quake 2 (***PC***)
GOD = invencible
GIVEALL = armas
NO CLIP = traspasar paredes
Pokémon (***Game Boy***)
Ciudad soleada = deja que el St. Anna se vaya y luego vencé 7 veces al Alto Mando y luego en vez de aparecer en pueblo Paleta, aparecerás frente al St. Anna, hablá con el capitán y te llevará a ciudad soleada.
Zelda (***Game Boy***)
Robás en la tienda = tomá un objeto y da vueltas alrededor del vendedor, cuando se voltee salí de la tienda.

Antonio José Gómez Sanchez
Montevideo - Uruguay

Hola
Me llamo Omar, tengo 12 años y soy de Montevideo, Uruguay.
Les mandé esta carta para que sepan que soy un lector más de AC-

Cartas Gamemaníacas

TION GAMES y quería felicitarlos.
Mi sueño siempre fue tener un GAME BOY pero no me lo puedo comprar porque no me pueden dar tanto dinero, y estuve pensando en si ustedes me pueden mandar uno. Yo soy un adicto a los videojuegos y me gustaría tener uno para así poder jugar en los ómnibus o en el recreo.
Saludos y sigan adelante con su revista.

Omar Cohen
Montevideo - Uruguay

Chajari (Entre Ríos) 23/11/00
Action Games;
De mi consideración:
Me llamo Matías, tengo 12 años. Les escribo por primera vez con algunos trucos. Ahora les mando unos trucos para la consola **playstation** para los gamemaníacos:
Duke Nukem Time to kill: Para acceder a estos trucos poner el juego en pausa.
INVENCIBILIDAD; L2, R1, L1, L2,
TODAS LAS ARMAS: L1, L2, L1, L2, R1, R2.
Mortal Kombat Trilogy:
SIGNO DE ? VERDE: Mantener L1, L2, R1, R2, por tres segundos hasta escuchar un temblor sirve para lograr las fatalitys con un solo botón.
ELEGIR ESCENARIO: En Sonia apretar START. Escucharás un temblor después elegis cualquier jugador y empezás el juego.
Croc 2.
MENU DE TRUCOS: en la pantalla de título mantener L1 y hace la siguiente secuencia. Comenzá el juego y presioná R2 más L2.
Dragon Ball final bout:.
PARA SACAR A GOKU EN UCART: En la pantalla de presentación apretar 6 veces y 9 veces.
Digimón World.
PARA SALVAR TU JUEGO: Cuando tu digimon esté cansado hazlo dormir así aprovechás para salvar tu juego.
PARA SABER CUANTA ENERGIA LE QUEDA A TU OPONENTE: apretá SELECT y aparecerá la barra de energía enemiga.
TODOS LOS DIGIMON: Durante el menú principal mantener +START
+ + SELECT.
Bueno, esto es todo. Los despido hasta la próxima.
PD: Esto se lo dedico a Leandro Gabriel de Lorenzo Flores - Bs. As. - que dice que la playstation es una basura. Por favor publiquen mi carta.

Matías Salomon
Chajari - Entre Ríos -

Hugo Corrales, Eduardo Corrales, Mario Damián Benegas, Pablo Zalazar.
Hola gamemaníacos y toda la gente que lee Action Games. Les hablo yo nuevamente, Hugo, y más adelante voy a decir trucos para la consola "Playstation".
¡AGUANTE PLAYSTATION!
PD: publiquen mi carta, y no se olviden de mis trucos.
Trucos para "**SEGA**" Genesis
Earth Worm Jim 2
Primero apretá PAUSE y seguí mis instrucciones:
para tener vidas: A + B + C + C + C + A + A + B
Ammo: C + B + B + A + C + B + A + A
100% energía: A + B + C + A + B + C + A + A
Continuar: A + A + C + C + B + A (1 + 1)
Trucos para el (**Dragon Ball Final Bout**) de la consola "**Playstation**" 1.
Came game, ya de Gokuh. "ATRAS "-"ABAJO" -"ADELANTE"- ▲
Especial de Gokuh. "ADELANTE" - ■.
Para cargar: X + ■
Poder de Boo (original). "ATRAS" - "ABAJO" - "ADELANTE"- ■ -

Hugo Corrales
Capital

Banda de Action Games:
Hola, mi nombre es Luis Medina, soy de San Antonio de Areco, Provincia de Buenos Aires, tengo 18 años, soy fanático de los videojuegos.
Tengo una consola Sega Genesis con estos títulos: Spiderman, MK, Golden Axe III, FIFA 96, 97, 98, International Super Star Soccer, les mando trucos de Mortal Kombat 2, Mortal Kombat Ultimate, The Lost World: Jurassic Park y quisiera pedir algún truco para mi primo Pablo que tiene una playstation y no sabe pasar el juego Chase the Express. Les mando un saludo a todos los amigos de Action Games ¡Chau!
MKII (**Mega**)
Test Mode: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
MKII (**PC**)
En la primera pantalla que aparece (la de los copyrights) escribí"ALCULEDS SUL" y después en la otra pantalla apretá F9, entrarás en un menú especial **UMKIII** (**MEGA**)
Para sacar cheats, secrets y Killer Codes (en la pantalla de option).
Tenés que hacer AC U B U BA D
The Lost World: Jurassic Park (**MEGA**)
ENTRA A PASSWORDS.
CIVIL WAR: BATTLE MODE.
RED HUNTK: JUGARAS CON UN PERSONAJE NUEVA.

Luis Adolfo Medina -
San Antonio de Areco - Bs. Aires

Un gran abrazo a todos y hasta el mes que viene. ¡¡No se olviden de escribir!!

Chau, La Banda

Tomb Raider Cronicles


Playstation

Si querés conseguir todos los ítems, tenés que apretar Select para ir a la pantalla del inventario y seleccionar la opción Timex. Entonces mientras mantenés presionados L1 + L2 + R1 + R2 + ↓, apretá ▲.

Si lo que querés es conseguir todas las armas, packs de energía y municiones infinitas, otra vez presioná Select para ir a la pantalla del inventario y seleccioná la opción Timex. Entonces después, mientras mantenés apretado L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ y presioná ▲.

Conseguí la opción "Special Features": presioná Select y andá a la pantalla del inventario, seleccionando la opción Timex, y mientras mantenés presionado L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ●, apretá ▲.


Nintendo 64

Spiderman

Aprendete estos códigos y reventá el game:

MISTERMJ:
cambia a ropa de Peter Parker
CLTTHMALL:
te da todos los comic books
SYMBSPID:
cambia a ropa de Symbiote
TRUBLEVR:
habilita todo
HELP ME:
Te da energía completa
POWCOSMIC:
cambia a ropa de Captain Universe
LISTEN:
vas al test de sonido
TURTLE:
para ser invencible
SPTWORKNN:
cambia a ropa Spidey 2099
WHOSINTGM:
muestra todos los personajes en galería
LVLSKIPPER:
para seleccionar nivel
DA CLONE:
cambia a ropa Ben Reilly
LIMITED ED:
cambia a ropa Spidey Unlimited
COV VIEW:
conseguís todas las tapas de juegos
STICKYSTUF:
para tener telaraña infinita
SPID INRED:
cambia a ropa de Scarlet Spider
GTATNKFST:
para cambiar rápidamente de ropa
SMESTORY:
para obtener el visor de Storyboards


Dreamcast

Power Stone 2

Fases secretas en el modo original: en el modo Basic, terminá usando todos los personajes.

Pantalla de pausa limpia: duranteel juego pausá y apretá X + Y.

Personaje Mel: terminá usando ocho personajes en el modo Basic.

Para sacar a Pride, terminá en modo Basic con siete persons.

Tony Hawks Pro Skater 2

Playstation

Skatear como Neversoft Development Team

En el menú principal, sostené L1, luego presioná Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Arriba, Círculo, Triángulo. Si ingresás el código correctamente, la rueda girará. Elegír Crear Skater. Ingresá cualquiera de las siguientes contraseñas como nombre de skater. Si lo ingresás correctamente, el skater será la persona ingresada.

AARON_ CAMMARATA JOEL_JEWETT NOLAN_NELSON CHRIS_RAUSCH JOHNNY_OW RALPH_D¥AMATO DARREN_THORNE JUNKI_SAITA RYAN_MCMAHON GARY_JESDANUN MICK_WEST SCOTT_PEASE JASON_UYEDA NOEL_HINES



PlayService





ESPECIALISTAS EN PLAYSTATION

QUERÉS VER TU CONSOLA POR DENTRO??

EN PLAYSERVICE LA REPARAMOS EN TU PRESENCIA

LAS REPARACIONES SON CON REPUESTOS ORIGINALES Y CON GARANTÍA

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 9 A 18 HS
SABADOS DE 9 A 13 HS

esta es la nueva



PSone

...la tenés??



PASTEUR 261 loc. 6 - CAPITAL FEDERAL

TEL/FAX: (011) 4954-4589

PRECIOS ESPECIALES A MAYORISTAS - PRESUPUESTO SIN CARGO